#288 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

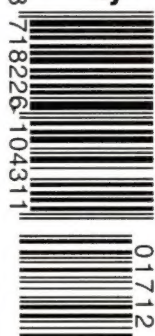
POWER UNLIMITED

TIP
DIT MAGAZINE PAST IN OPGEROLDE VORM DOOR IEDERE SCHOORSTEEN

WIN DE PC VAN JE DROMEN!

CALL OF DUTY WWII

WWW.PU.NL
DEC 2017
BP € 4,95





DE DRIE BESTE RACEGAMES VAN DIT MOMENT • WAAR KOMT DIE HAAT TEGEN LOOT BOXES TOCH VANDAAN? • ASSASSIN'S CREED ORIGINS REDT DE FRANCHISE (EEN BEETJE) • DIKKE FUN MET WOLFENSTEIN II • GOUD VOOR SUPER MARIO ODYSSEY (DUH!)







Klaar om te gamen in 4K resolutie? Wij wel!

10
ULTIMATE GEFORCE
GTX 1080 Ti

GAMING X



Supreme Cooling



Ball Bearing Fans



Backplate



Gaming App



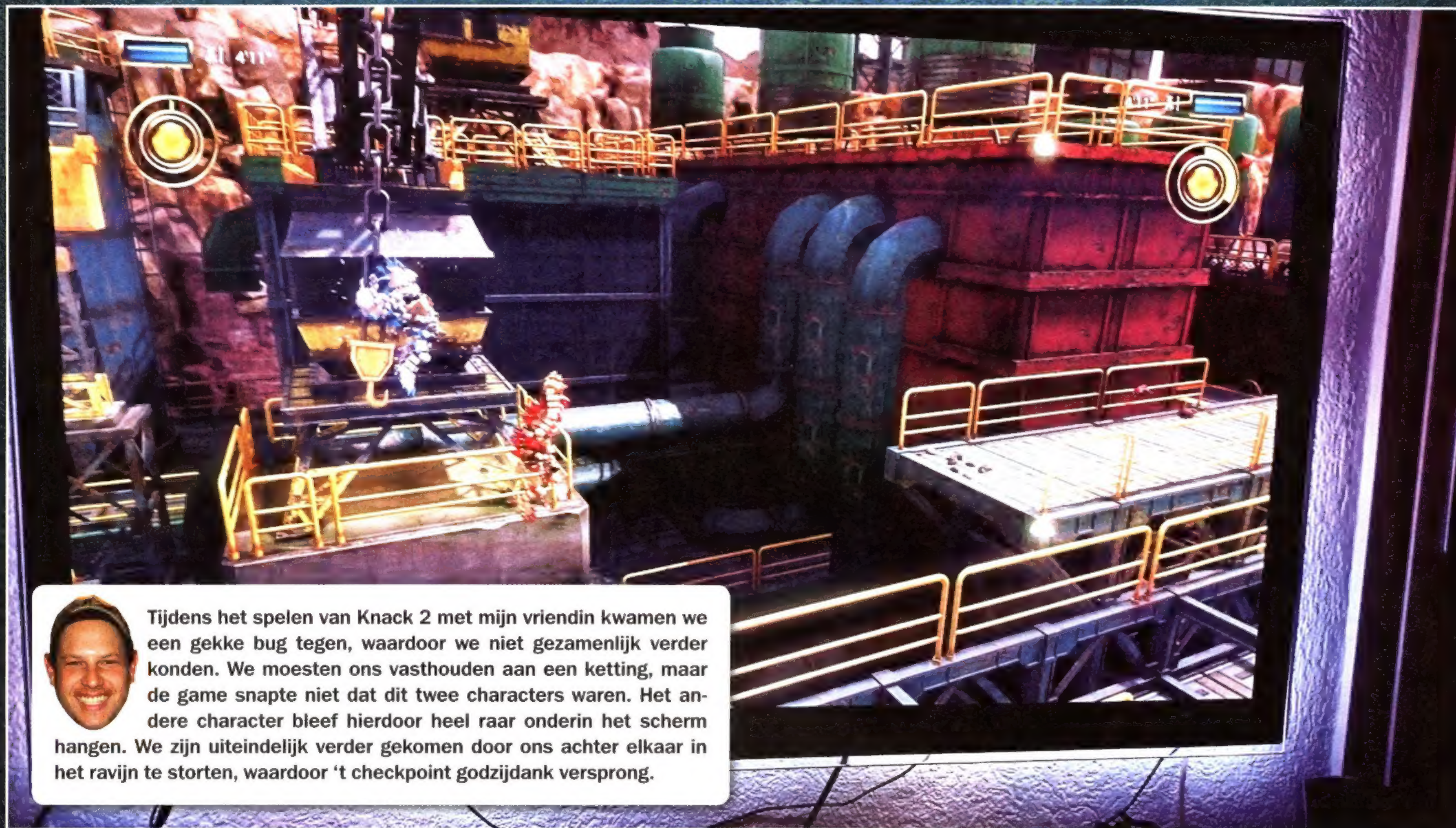
PLAY HARD, STAY SILENT

TWIN FROZR VI

GeForce® GTX 1080 Ti GAMING X 11G

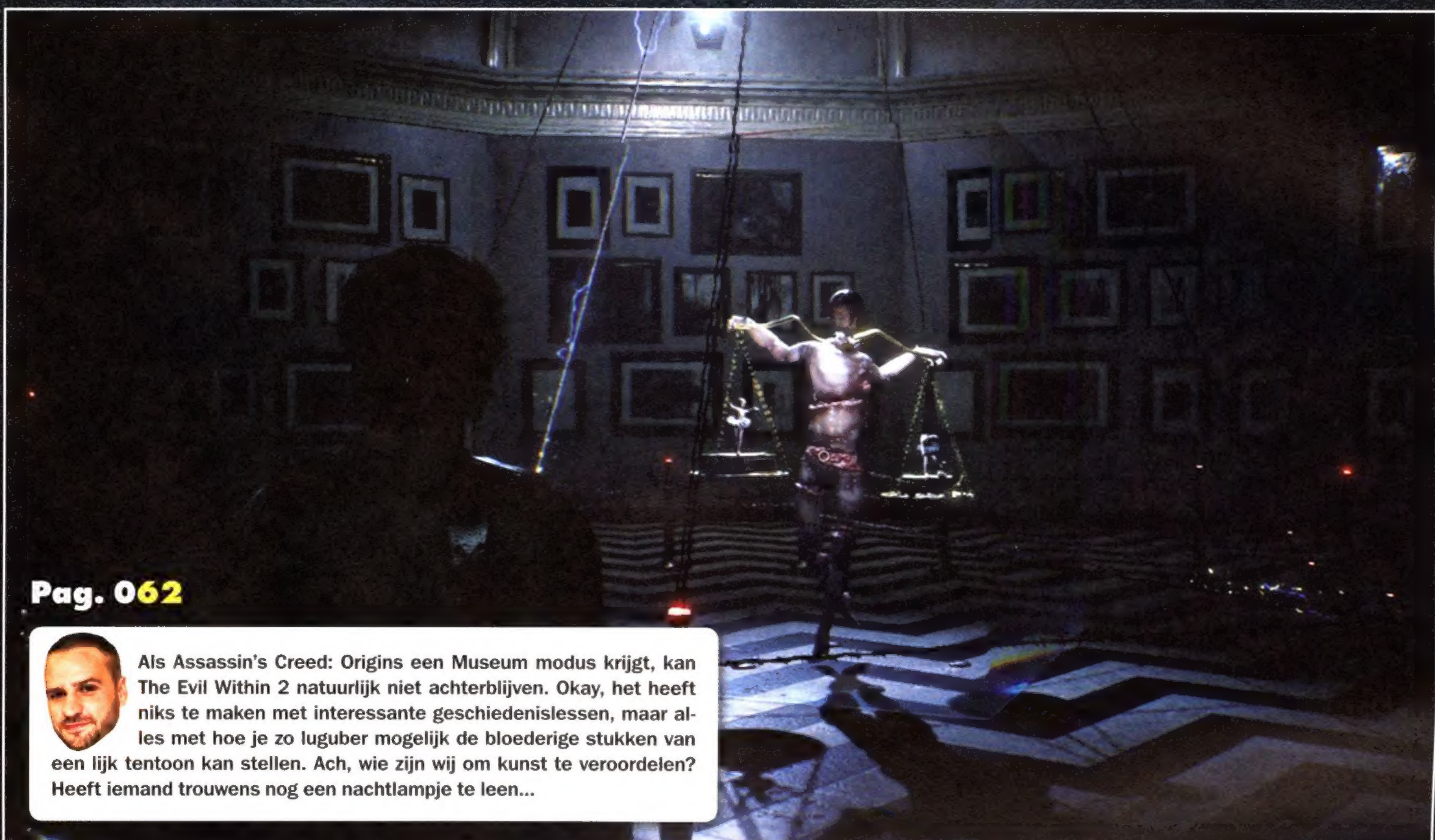
4LAUNCH ALTERNATE Azerty CD-ROM-LAND cool blue INFORMATIQUE PARADIGIT TONES.BE MyCom sHs COMPUTER

IT'S ALL IN THE GAME





Tijdens het spelen van Knack 2 met mijn vriendin kwamen we een gekke bug tegen, waardoor we niet gezamenlijk verder konden. We moesten ons vasthouden aan een ketting, maar de game snapte niet dat dit twee characters waren. Het andere character bleef hierdoor heel raar onderin het scherm hangen. We zijn uiteindelijk verder gekomen door ons achter elkaar in het ravijn te storten, waardoor 't checkpoint godzijdank versprong.



Pag. 062



Als Assassin's Creed: Origins een Museum modus krijgt, kan The Evil Within 2 natuurlijk niet achterblijven. Okay, het heeft niks te maken met interessante geschiedenislessen, maar alles met hoe je zo luguber mogelijk de bloederige stukken van een lijk tentoon kan stellen. Ach, wie zijn wij om kunst te veroordelen? Heeft iemand trouwens nog een nachtlampje te leen...


Pag. 024


Pag. 050


Pag. 053


Pag. 056


Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

TAFELVOETBALLEN MET LADY GAGA



Sterke verhalen, iedereen heeft er wel een paar. Van die verhalen waarmee de hele kroeg aan je lippen hangt. Zo heb ik dus een keer een potje tafelvoetbal gespeeld met Lady Gaga toen we een kleedkamer deelden. Ja, Lady Gaga en ik hadden dezelfde kleedkamer en we speelden daar tafelvoetbal. Nu vraag je je natuurlijk af hoe dat in hemelsnaam in elkaar stak, maar da's een lang verhaal dat ik je graag nog eens vertel als we elkaar tegenkomen in de kroeg. Welk sterk verhaal ik wél met je wil delen, is dat ik onlangs 20 minuten heb mogen babbelen met Player Unknown. Jaloers? Zou ik wel zijn, want het is de man achter de populairste game van dit moment. Op elk moment van de dag spelen meer dan een miljoen mensen zijn game Player Unknown's Battlegrounds. Dat zijn veel mensen... als die allemaal bij je op de koffie komen. Zoveel koffie heb je niet. Maar we hebben 20 minuten relaxed zitten keuvelen over zijn game, de keuzes die hij heeft gemaakt, wat er allemaal nog aan zit te komen en wat ik eventueel zou willen zien in zijn game. Vet toch? Ik vond het in ieder geval bijzonder (de video van het gesprek kun je terugvinden op PU.nl). En misschien vind ik dat nog wel een van de leukste aspecten van ons 'vak'; nog niet eens zozeer de hele dag bezig zijn met games, maar met grote namen uit de industrie mogen spreken, daarmee kunnen levelen, en zo weer een paar extra sterke verhalen aan je collectie toevoegen. Mooi toch? ● Martin



BELLEN MET EEN BEROEMDE ONBEKENDE

IEMAND MOET HET DOEN

Groot alarm op maandagochtend! Op de binnenplaats van ons pand bleek een konijn gesignaleerd, vermoedelijk uit z'n hok ontsnapt. Nog voor je 'dubbele espresso extra sterk' kon zeggen, stond onze Dennis al beneden en wist hij het beestje met gevaar voor eigen leven in een kartonnen doos te krijgen. 'Iemand moet het doen', sprak Dennis enigszins beteuterd toen bleek dat het angstige beestje hem tijdens de reddingsoperatie helemaal had ondergepist....
Twee dagen later kregen we van de mensen van de dierenambulance te horen dat het beestje naar een 'konijnenopvangparadijs' in Zandvoort is gebracht... waar hij hopelijk de kerstdagen zal overleven.



Wouter



Moet deze maand...

... bijkomen van oktober. Niet alleen qua releases en reviews was het voor mij een insane maand, maar ook wat betreft, ehm, 'IRL random encounters'. Jeweetwel ... Toch?

Florian



Ging deze maand...

... helemaal los met de gloednieuwe Xbox One X! Check de special in dit nummer en de uitgebreide unboxing en review op PU.nl.

Tjeerd



Was deze maand...

... een weekendje in Praag. Vijf liter spotgoedkoop bier, 47 kilometer lopen en 101 toffe plekken later ben ik er wel uit. Praag krijgt een dikke Gold Award!

Ondertussen...

Bracht deze maand...

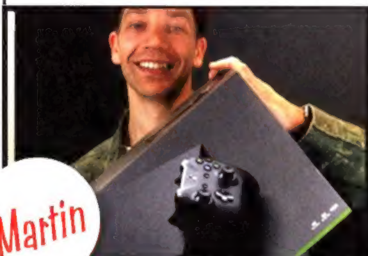
... een weekje door op Ibiza. Wist ik veel dat PU daar ook retepopulair is, en ik de vrouwen dus niet van me af kon slaan!



Graddus

Mocht deze maand...

... de Xbox One X doos vasthouden. Alleen vasthouden ja, want die andere gasten 'moesten 'm testen'. Ja ja...



Martin

Ontdekte deze maand...

... dat Wit-Rusland een verschrikkelijk mooie hoofdstad heeft. Maar dat stond niet cool genoeg op m'n Instagram, dus moest ik lang en hard zoeken om tóch nog de smerigste ghetto-foto van het jaar te kunnen maken. Inclusief extra ruis!



Simon

Ed



Besloot deze maand...

... dat het zomerseizoen definitief achter de rug is. En dat betekent dat m'n boot naar de winterstalling moest worden gevaren. Een prachtige tocht, met name over het IJ langs het hippe Amsterdam Noord!

JJ



Kreeg deze maand...

... van Bethesda een pop van mezelf! Een eer die vrijwel geen gamejournalist ter wereld ten deel valt. En dus was ik er erg blij mee. Jammer alleen dat ze m'n brilletje vergeten zijn.

Jurjen

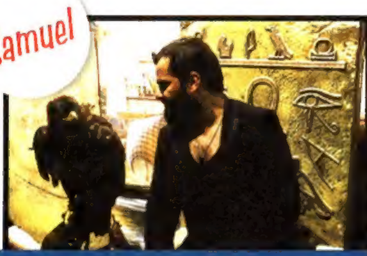


Bleef deze maand...

... genieten van die ene blije game met al die petten en hoeden. Ongelooflijk hoeveel daar na het voltooien van het verhaal nog in te beleven en ontdekken valt.

Wordt vervolgd...

Samuel



Stond deze maand...

... oog in oog met een prachtige adelaar. Ik ben niet de allergrootste Assassin's Creed fan, maar toch was ik graag bij het launch event van Origins, al was het alleen maar om een van m'n favoriete dieren ooit in volle glorie te zien.



DE GODEN VERZOEKEN

Supergoed idee van Simon om het spelen van zijn Revanche game Silent Hill 2 (**zie pag.32/33**) tegelijkertijd op zijn Walljump Twitch-kanaal te streamen en vlak voor de finish op te merken dat 'zijn PS3 het al tienduizend uur volhoudt' en dat dat 'best heel bijzonder is'.
Had die PS3 'm effe te pakken, want die brandde dus nog geen kwartier later door. Kapot! Net als Simon, die inmiddels op zoek is naar professionele hulp. Gelukkig hebben we de beelden nog!

BOBA FETTE SHIT



Hier op de redactie zijn we al weken aan het aftellen, want 13 december gaat The Last Jedi in première! Samen met de release van Star Wars: Battlefront II was dit de aanleiding voor het starten van de Wookiee Leaks op PU.nl, waarin Dennis met allerlei bekende en minder bekende 'Warsies' de temperatuur steeds hoger op laat lopen om iedereen warm te krijgen voor alle vette Star Wars shit die er aan zit te komen. Blijf 't checken!

RACE JE ROT!



Het leek de laatste maanden wel of de grijns van racefan Florian op z'n smoel gebeiteld zat. En ook dit nummer is het weer gassen geblazen met een preview van Gear Club Unlimited (**pag. 26**), de reviews van Need for Speed Payback (**pag. 55**) en GT Sport (**pag. 58/59**) alsmede een overzicht van de sterke en zwakke punten van Forza 7, GT Sport en Project Cars 2 (**pag. 44/45**).
De komende maanden lijkt het effe wat rustiger te worden op racegebied, dus kan Florian zich misschien even aan z'n vriendin gaan voorstellen en z'n sociale leven weer een beetje oppakken.

STOERE SNORFRIES

Tjeerd is onze Call of Duty expert, dus de review van CoD WWII (**pag. 12 t/m 17**) is natuurlijk van zijn hand.
Toch, hoe stoer onze Fries ook probeert te kijken met dat pothelmpie op; we zien 'm in deze outfit eerder op een snorfiets over een Veluws grindpaadje pruttelen dan slag leveren op Omaha Beach tegen tot de tanden bewapende Duitsers...



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Vorige maand kwam ik er tot mijn eigen verbazing achter dat we in 24 jaar tijd slechts vijf keer Mario op de cover van PU hadden. Wat dat betreft hebben ze bij Call of Duty weinig te klagen...
@EdWiggemans1



Power Spy

● Het was weer een druk maandje in gameland: er kwam een nieuwe Mario uit, Call of Duty ging terug naar de Tweede Wereldoorlog en de Xbox One X belandde in de winkels.

● En verrek, die X blijkt een fantastisch ding! Mits je een goede 4K televisie hebt staan en je kunt wachten op een fatsoenlijke game lineup, natuurlijk. Want ook al zijn Gears of War 4 en Forza Motorsport 7 prima games, het zijn nou niet bepaald enorme systemsellers.

● De grootste kracht van de Xbox One X blijft dan ook, ironisch genoeg, zijn kracht.

● Om dat te illustreren kwamen twee krachtpatsers (zie ook pag. 72) langs op de redactie om de One X langs te brengen. Voordat we aan de slag mochten, moesten we echter een paar krachtoefeningen doen.

● Onze collega Lucas van Gamer.nl verloor een potje armpje drukken van de vrouwelijke krachtpatser. Al leek het er meer op dat zij bezig was met ellepijpje breken, gezien de kracht waarmee dat arme gamerarmpje werd vermorzeld.

● Het schijnt dat ze KKK-Kathelijne heette. Vanwege de 4K.

● De mannetjes kleerkast daagde Dennis en Martin uit voor een wedstrijdje opdrukken. Gelukkig was de opdracht om met opdrukken het aantal launchgames te benaderen, dus met die tien keer hadden ze er nog een paar extra gedaan ook.

● Die kleerkast z'n naam was overigens Alex. Ja, inderdaad, met One X.

● De One X zou volgens Phil Spencer, de baas van Xbox weleens de laatste fysieke Xbox console kunnen zijn, zei hij eerder dit jaar.

● De Marketing Manager van Xbox, Albert Penello, was er in de week van de launch als de kippen bij om die uitspraak keihard in te slikken, want volgens hem moeten we 'anders naar generaties kijken dan voorheen'. »

OPUNIE

AAA-GAMES IN CRISIS

Een AAA-game kostte in de jaren negentig zo'n 140 gulden, ofwel 60 euro. Inderdaad, dat kost zo'n game tegenwoordig nog steeds, terwijl ze alleen maar groter, mooier, uitgebreider en gedetailleerder zijn geworden. Kan dat nog wel uit?



Bij het ontwikkelen van Triple A-games zijn honderden mensen betrokken.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De productiekosten van de gemiddelde AAA-game zijn inmiddels zo'n tien keer hoger dan in de jaren negentig, terwijl de verkoopprijzen gelijk zijn gebleven. En nu de verkochte aantallen van games ook nog eens langzaam dalen, is de grote vraag voor de AAA-studio's die een paar honderd mensen jarenlang op zo'n game laten zwoegen: kan je op deze manier nog wel overleven als ontwikkelaar?

Verdienmodellen

Natuurlijk, gamedevelopers en uitgevers als EA, Warner Bros., Sony, Square Enix en Activision zijn creatief. Dus wordt er van alles bedacht om je per game meer te laten betalen dan dat prijskaartje van zestig euro. Voor de dubbele prijs koop je bijvoorbeeld een van de speciale edities, met daarin naast de game een soundtrack-cd, artbook en een grappig poppetje.

Uiteraard is er de DLC die nieuwe levels, personages en wat al niet meer toevoegt, al dan niet via de seizoenpas die je nog vóór de release voor dertig euro bij je game kunt kopen.

En dan is het tegenwoordig ook nog gebruikelijk dat je je progressie in de multiplayer van je game kunt versnellen door aanschaf van zogenaamde loot boxes - die met hun zeer bevredigende openingsanimaties duidelijk inspelen op gokkerssentimenten (zie ook pag. 40/41).



Met special editions trachten developers nog wat extra pegels binnen te harken.

Crisis

Even terug naar de paar honderd mensen die jarenlang op zo'n game zitten te zwoegen. Die moeten natuurlijk betaald worden, en iedereen begrijpt wel dat dit op een gegeven moment gewoon niet meer lukt als de productiekosten stijgen maar consumenten niet bereid zijn om meer dan de vertrouwde zestig euro voor hun nieuwe game te betalen. Sterker nog: veel gamers wachten even met de aanschaf van een nieuwe AAA-game omdat de ervaring hun geleerd heeft dat soms al na een paar weken de Media Markt of een andere retailgigant met een stuntactie komt en de game een stuk goedkoper aanbiedt.

De aldus ontstane crisis leidde er inmiddels toe dat EA hun studio Visceral heeft gesloten. De singleplayer, lineaire Star Wars games die deze topstudio in ontwikkeling had, worden door EA omgezet naar een 'bredere ervaring die meer variatie en betrokkenheid van spelers toelaat'. Met andere woorden: het wordt een open-wereld multiplayer game waarin EA heel wat loot boxes hoopt te slijten.

> "Er zijn nog geen goede VR-headsets, en die zullen de komende tijd ook nog niet verschijnen. Daar is de technologie gewoon nog niet ver genoeg voor."



Apple-baas Tim Cook denkt dat VR uiteindelijk wel heel groot gaat worden, maar de tijd er nu nog niet rijp voor is.

BLACK FRIDAY OF BRIGHT FRIDAY?

Vrijdag 27 oktober zal voor veel gamers als een memorabele dag de geschiedenisboeken in zijn gegaan. Drie Triple A-games van de bovenste plank die op dezelfde dag gereleased werden.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

We hebben het natuurlijk over Super Mario Odyssey, Assassin's Creed Origins en Wolfenstein II: The New Colossus. Maar waarom in godsnaam? Publishers willen toch het liefst bij elkaar uit de buurt blijven? Je wil toch op de dag van jouw release alle livestreams voor jezelf hebben?

Nou, ik snap 't eerlijk gezegd ook niet. Drie krakers op één dag. Voor zover ik me kan herinneren is het de eerste keer dat zoiets is gebeurd. En het verhaal dat het drie totaal verschillende titels zijn, gaat niet helemaal op. Want dat zijn ze inhoudelijk natuurlijk wel, maar wat ze met elkaar gemeen hebben, is dat het alle drie games zijn van de buitencategorie. En de hardcore gamer wil elke game van buitencategorie spelen!

Dit gaat dus slachtoffers opleveren. Je kunt je geld immers maar één keer uitgeven. En winkeliers houden niet van te lang gevulde schappen, dan gaan ze stunten. En al ben ik benieuwd wie het eerste slachtoffer is; ik gun het ze geen van alle.

twitter.com/jurjenT

MIYAMOTO MAG MET PENSIOEN (MAAR 'T HOEFT NIET, NATUURLIJK)

Op 16 november werd Shigeru Miyamoto 65. Maar wat ie ook doet; gewoon doorgaan of z'n snikkel in de champagne hangen, voor de creatieve toekomst van Nintendo hoeven we niet te vrezen.

Voordat ik bij de PU kwam, werkte ik bij de Nederlandse versie van N Magazine, een blad geheel gewijd aan Nintendo. In die tijd, zo rond 2000, kwamen daar weleens brieven binnen van bezorgde Nintendo fans. Zo van, wat gebeurt er met Nintendo als Miyamoto opeens overlijdt? Ik antwoordde dan meestal zoiets als: 'nou ja, Miyamoto is natuurlijk wel een erg belangrijke ontwikkelaar, maar er zijn meer goede ontwikkelaars bij Nintendo, hoor!'

Tegenwoordig is dat laatste wel duidelijk. Want terwijl in de tijd van de GameCube en Wii nog zo'n beetje elke grote nieuwe Nintendo titel werd opgehangen aan 'de geestelijk vader van Mario, Zelda en Donkey Kong', zien we Miyamoto tegenwoordig nauwelijks nog op het podium verschijnen. Waardoor ruimte ontstaat voor de gezichten van andere 'onzichtbare helden'.

Nieuwe geesten

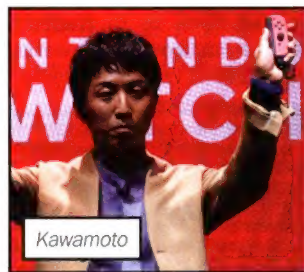
Het begon met Eji Aonuma, die bij de Wind Waker al naar voren werd geschoven als verantwoordelijke voor de Zelda serie. Sinds Super Mario Galaxy geldt Yoshiaki Koizumi als de grote geest achter de Mario games. En dan zien we tegenwoordig tijdens Nintendo presentaties ook steeds vaker dat jonge honden als Hisashi Nogami (Splatoon) en Kouichi Kawamoto (1-2 Switch) het podium mogen betreden.

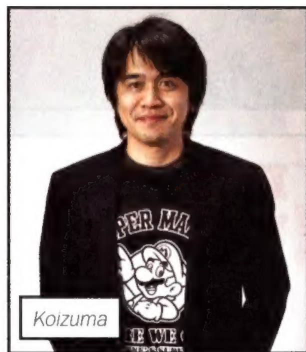
Los van de manier waarop Nintendo zich de laatste jaren presenteert, meen ik in hun games ook wel terug te zien dat Miyamoto zich wat meer op de achtergrond houdt, om ruimte aan nieuwe geesten te bieden.

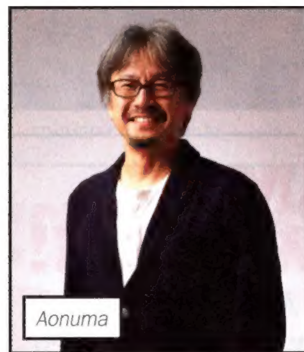
De gegunde mogelijkheden om een beetje te kunnen cheaten in Zelda: Breath of the Wild (door slim gebruik te maken van de systemen en vrijheid in de game) vind ik nou typisch zoiets waar Miyamoto zelf niet mee zou zijn gekomen. Net als de bizarre mix van de meest uiteenlopende personages en transformaties in Super Mario Odyssey. Games als Splatoon en ARMS zijn ook overduidelijk geesteskinderen van wat jongere geesten, die niet alles meteen aan Mario figuren willen ophangen maar nieuwe personages, stijlen en edgy competities durven te scheppen.

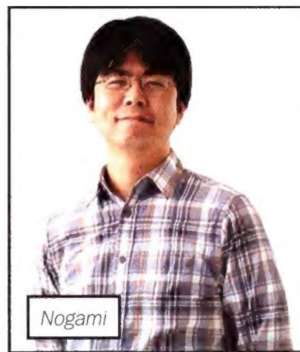
Inmiddels is Miyamoto dus 65. Waarschijnlijk blijft hij wel tot zijn zeventigste doorwerken, en dat is wat ik als fan van die man ook hoop. Maar áls hij binnenkort met pensioen zou gaan, laat Miyamoto een Nintendo in topvorm achter, met genoeg andere creatieve geesten om de kar te trekken.


Miyamoto


Kawamoto


Koizuma


Aonuma


Nogami

> **"De meeste AAA-studio's werken drie jaar aan een game, die ze dan in het najaar verschepen, maar zo zitten wij niet in elkaar. Ons DNA ligt dichter bij dat van een tv-studio. We zijn een interactieve HBO of interactieve Netflix."**


Job Stauffer bezet met zijn studio Telltale, leverancier van 'interactieve seizoenen' van o.a. Batman, The Wolf Among Us en The Walking Dead, inderdaad een unieke plaats in het gamelandschap.

GABE NEWELL HEEFT ALLES WAT HIJ WIL, NU WIJ NOG

Volgens het blad Forbes (zeg maar de Amerikaans Quote) is Gabe Newell niet alleen de dikste game-developer maar ook de rijkste. Dus misschien kan ie eens wat terugdoen voor ons gamers?

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Gabe Newell is volgens Forbes goed voor zo'n 5,5 miljard dollar. Die bak ekkies verdient hij overigens niet alleen met zijn online PC-gameshop Steam, maar ook met Dota 2, dat naar verluid elke maand zo'n 18 miljoen dollar binnenhengelt.

Dus hebben wij - als gamers - Gabe de afgelopen jaren veel, heel veel gegeven. Mijn vraag is nu: kan hij misschien eindelijk eens Half-Life 3 gaan maken om iets terug te doen? Kost hem 100 á 200 miljoen ofzo, marketing is niet nodig, want dat doen de blije gamers zelf wel als ze horen dat de game in de maak is.

Op dit moment is het allemaal wel erg eenrichtingsverkeer, dus kom op Gabe, man up!



Power Spy

● Ed is het volledig met deze uitspraak eens; hij kijkt al jaren anders naar generaties. Vooral vrouwen van een jongere generatie bekijkt ie met veel belangstelling.

● Ook al zijn we nu dus al bezig met 4K consoles; Simon had voor zijn Revanche artikel over Silent Hill 2 de PlayStation 3 maar eens afgestoft.

● Hij riep daarbij nog triomfantelijk: "Dat deze PlayStation 3 nog leeft, is een wonder! Dit ding heeft al meer dan 10.000 uur gedraaid."

● Was ie effe vergeten af te kloppen op ongeverfd hout, want een half uur later was het apparaat morsdood.

● Sinds Ed dat hoorde, roept ie te pas en te onpas dat het een wonder is dat z'n schoonmoeder nog leeft, aangezien ze al 85 is.

● Nu Ed weer een eigen gamerubriek heeft, lijkt het alsof zijn leven weer een stuk spannender is geworden.

● Zo had onze eindbaas deze maand, als een echte ongeduldige gamer, niet één maar drie hengels uitgegooid op zijn eigen steiger.

● Dat is dan waarschijnlijk het visequivalent van triple XP-weekend.

● Ed Poweroni had succes met deze tactiek, want na een half uurtje had ie drie witvisjes gevangen en was het tijd voor een sanitaire stop.

● Toen ie binnen een minuut weer terug was, bleek tot z'n grote verbazing dat er nog maar twee hengels op de steiger lagen.

● Verdwaasd om zich heen kijkend, zag Ed opeens in de verte zijn derde hengel met een redelijk vaartje wegdrijven! En na een heftig sprintje kreeg ie 'm uiteindelijk te pakken bij een bruggetje verderop.

● Er bleek een dikke vette brasem met het vistuig te zijn weggezwommen, en dat monster zat er nog aan ook! Van schrik gleed Ed uit en belandde tot z'n middel in het water. »

Power Spy

● Na flink wat verzamelde XP van deze intense bossfight en met een nat pak, kwam Ed rillend maar voldaan weer thuis. De fikse verkoudheid die de oude baas daarna opliep, was iets minder glorieus.

● De Powerspy vermoedt nu dat hij de rest van de winter in plaats van op de steiger, met een beker warme chocolademelk achter de PS4 te vinden zal zijn terwijl hij een lijntje uitgooit in Fishing Planet...

● Samuel is geen groot fan van Assassin's Creed, maar was wel bij de lancering van de game op Utrecht Centraal. De reden laat zich makkelijk raden: zijn date was een ontzettende AC-liefhebber.

● Volgens Sam was de avond verder heel tof, dus de Powerspy gaat er maar gevoeglijk vanuit dat het meisje na 't feest in z'n Euromast is geklommen en het stel daarna naakt in een hooiwagen is gedoken.

● Hoe de dame in kwestie heet, wilde de kleine Spanjaard niet loslaten, dus laten we het maar op Assassin's Griet houden.

● Het NeoGAF forum is van het internet gehaald, omdat de eigenaar door zijn ex-vrouw werd beschuldigd van seksuele intimidatie.

● NeoGAF stond vooral bekend om de (anonieme) tips die erop verschenen van mensen die werkten bij developers, waardoor er regelmatig scoopjes op te vinden waren.

● Het was dus eigenlijk gewoon een poor man's Powerspy. Terecht dat ie down is.

● De servers van Call of Duty gingen na launch ook niet zo lekker. Veel gamers konden regelmatig niet in een multiplayer potje komen of werden eruit geschopt. Ondanks dat de game zelf volgens Tjeerd erg goed is, kunnen we hier toch wel spreken van een 'Faal of Duty'.

● Tjeerd speelde Call of Duty overigens drie dagen in Londen tijdens een review evenement, waar ook al wat problemen de kop op staken. »

OPUNIE

GEËMOTIONEERD DOOR WOLFENSTEIN!

Ik word eigenlijk nooit emotioneel geraakt door een game. Ik voel woede, adrenaline en blijdschap als ik win/verlies. Maar verdriet, ergens oprecht stil van worden, emotionele pijn voelen... nah.





Ik kan me herinneren dat ik The Last of Us indrukwekkend vond. En toen Marcus in Gears of War zijn vrouw verloor aan een dodelijke ziekte voelde ik ook effe sympathie met de man. Maar binnen een paar seconden was het weg. Ik dacht er 's avonds in bed niet meer aan, laat staan dat ik er wakker van lag.

> "We hebben deze game gemaakt om spelers pijn te doen."



Developer Bennett Foddy van de masochistisch lastige game Getting Over It draait er niet omheen.

Tot afgelopen maand. Toen ik opeens wel een kras op mijn ziel opliep. Bij Wolfenstein II: The New Colossus nota bene! Een van dik hout zaagt men planken game toch?

Ja, maar niet constant dus. De nieuwe Wolfenstein durft af en toe te schuren en te schrijnen. Het speelt met heikele kwesties als racisme, dieren- en kindermishandeling en vrouwonvriendelijkheid en wat de gevolgen daarvan zijn. En dat doen ze zo treffend, scherp en goed uitgewerkt, dat ik er stil van werd.

Hond doodschieten

Dergelijke emoties kunnen erg cheesy worden, maar dat was het in dit geval niet. Zo werd ik voor de keuze gesteld (kleine spoiler) of ik zelf mijn hond doodschoot of dat ik het die eikel van mijn pa liet doen. Een voor mij, dierenvriend to the max, onmogelijke keuze die me echt raakte. Want de hond ging dood, wat ik ook deed (okay, ik kon stoppen met de game).

Later martelde ik als kind, beschadigd door de (geestelijke en lichamelijke) mishandeling van mijn pa, een rat in een emmer water. En weer kon ik niks anders doen dan de scène ondergaan.

Of dan dat lompe en smerige geweld van die Nazi-bitch. Zo vies, zo spelend met haar macht en zo inspelend op gevoelens die je hebt als het gaat om je naasten, dat je er koud van wordt. Ik in ieder geval wel. En voor het eerst bleven scènes ook bij me hangen, vooral die met die hond.

Het is duidelijk dat het developers steeds beter lukt, mede door de grafische vooruitgang en betere scenarioschrijvers, om emotie in hun games te stoppen.

Heb ik er nog een reden bij om een game te spelen. Of juist niet...



SONY GAME... OP DE SWITCH!

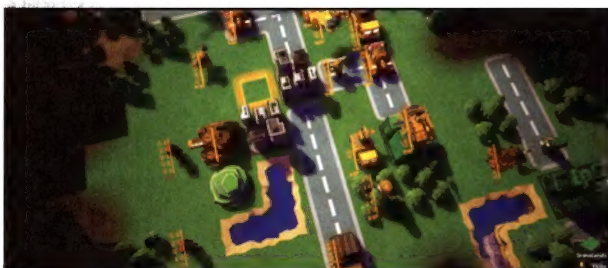
Een Feijenoord stadion in Amsterdam. Trump die Hillary Clinton ten huwelijk vraagt. Een Sony game op de Nintendo Switch...

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het zijn van die dingen die niet meteen in de lijn der verwachting liggen. Toch is de laatste van die drie (on)mogelijkheden inmiddels werkelijkheid.

Sony heeft een nieuw gamelabel opgericht: Unties. Op 21 november verscheen de eerste game van dit label, getiteld Tiny Metal, voor PC, PS4 en... de Switch. Het betreft een Advance Wars-achtig turn-based oorlogsspel dat ik helaas nog niet heb kunnen spelen, maar er wel verdomd veelbelovend uitzag.

Dus tja, het is natuurlijk geen Uncharted of God of War, maar toch leuk dat Sony zo een beetje meehelpt het aanbod op de Switch te versterken.



PRACHTIGE VERZAMELING/LAAR

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Met maar liefst 1816 items veroverde de Noorse blondine Anne Martha Harnes een plaatsje in het Guinness World Records 2018 Gamer's Edition, als eigenaar van de grootste verzameling Legend of Zelda memorabilia.

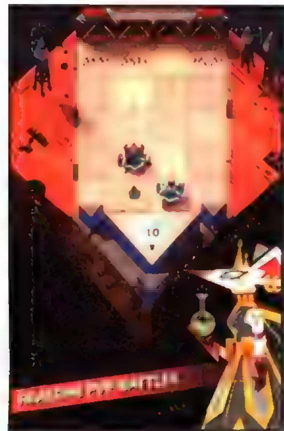
Tik een paar van deze termen in de zoekbalk van je YouTube-app voor een nadere blik op de prachtige items die Anne sinds 2008 verzamelde. En dan oogt ze zelf ook nog eens als een prinses!



TERECHTE WINNAARS DUTCH GAME AWARDS

Vorige maand werden voor de tiende keer de Dutch Game Awards uitgereikt. Jurjen was erbij en stelt je voor aan de (voor PU-lezers) interessantste winnaars.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



STORMBOUND: KINGDOM WARS
Best gamedesign

Dit strategiespel van de Haagse studio Paladin (wellicht bekend van Momonga Pinball Adventures) won de prijs voor 'best gamedesign'.

Terecht, want ook al oogt Stormbound: Kingdom Wars op het eerste gezicht wat flets en simpel, het blijkt na een tijdje spelen toch een erg fijne en best diepe collectible cardgame die ik regelmatig op mijn telefoon aantik voor 'een potje tussendoor'.

ARIZONA SUNSHINE
Best virtual reality game

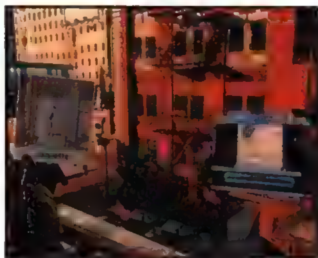
Nederland is best lekker en progressief bezig op het gebied van VR-gaming, met Arizona Sunshine voorop. Deze first-person zombieknaller is nu eens geen demo-achtige ervaring maar een volledige game, inclusief campaign en diverse multiplayer standen.



De prijs werd gretig in ontvangst genomen door de twee samenwerkende studio's achter de game: Vertigo Games en Jaywalkers Interactive.

THE RED STARE
Best student gamedesign
Best student art direction

Ook een VR-game, maar dan eentje met een beperkte ruimte. Vanuit één kamer moet je als Amerikaanse agent in de jaren vijftig je buren in de gaten houden en communistische spionnen opsporen.



Het gevoel om werkelijk in die kamer aanwezig te zijn, bereikten de studenten van Play:D door een voor studenten ongebruikelijke hoge detaillering en zelfs een dynamisch dag/nacht-systeem.

HORIZON ZERO DAWN
Best core entertainment game
Best art direction, Best technical achievement
Best music & audio

Tja, het was wel een beetje sneu voor RIVE en Landfall, die óók waren genomineerd voor Best core entertainment game, maar het was natuurlijk een aanfluiting geweest als het monumentale Horizon Zero Dawn die niet had gewonnen. De andere awards die dit pronkstuk van de Nederlandse industrie won, waren ook even voorspelbaar als terecht.



BUNGIE MOET GAS GAAN GEVEN MET DESTINY 2

Ze zullen bij Bungie en Activision nog niet in paniek zijn, maar zo'n twee maanden na de lancering van Destiny 2 is een flink deel van de spelers verdwenen.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Veel gamers zijn inmiddels klaar met de content van Destiny 2 en balen daarvan, want ze willen meer. Met de game zelf is weinig mis, maar de content en de loot is te mager, helemaal bij de raids. En de kwestie rond het betalen voor shaders ligt ook niet lekker.

Hoe kan dat? Bungie is toch mega getalenteerd?

Ja, dat zijn ze, maar het zijn geen robots. Ze hebben een deal voor tien jaar met Activision gesloten waarin ze verplicht zijn elk jaar nieuwe Destiny-content te produceren. En deze tijdsdruk zorgt mijns inziens voor de problemen. De hoeveelheid content is misschien (net) genoeg om aan het contract te voldoen, maar kwantitatief en kwalitatief had ik van Bungie meer verwacht. Een andere partij was er mogelijk mee weggekomen, grootmacht Bungie niet. Adel verplicht immers.

Een dergelijk wurgende druk (en sleur) deed Bungie ooit de band met Microsoft/Halo verbreken. Benieuwd wat er over een paar jaar gebeurt als het contract met Activision afloopt.

Tot die tijd, graag nog effe gas geven met fijne Destiny-content, Bungie..





Nee, het is niet ons uitgavepatroon na storting van ons salaris, maar het aantal actieve spelers in Destiny 2 na de launch. #wewantmoore

Power Spy

- Elke keer dat er een potje klaar was, moesten de aanwezige journalisten hun hand opsteken als ze een disconnect hadden gekregen.
- Tjeerd had dat alleen niet meegekregen en dacht dat die gasten telkens hun hand in de lucht staken omdat ze iets wilden bestellen.
- Toen ie wel zin had in een biertje, ging zijn hand dus de lucht in, waarop iemand naar hem toekwam met de vraag of ie een disconnect had gekregen...
- Toen Tjeerd aangaf dat ie gewoon een biertje wilde, trok die gast een zuur gezicht en gaf iemand anders de opdracht om een biertje te halen.
- Bleek die domme dwaas een biertje te hebben besteld bij Michael Condrey, de baas van Sledgehammer Games.
- Speciaal voor Halloween leek het Wouter leuk om samen met Tjeerd The Evil Within 2 te spelen. En met 'samen met Tjeerd spelen', bedoelt de Powerspy dan natuurlijk: 'lachen om Tjeerd die zich helemaal de tering schrikt'.
- Op zich ging het niet onaardig, want ondanks z'n reputatie van schijtebroek kwam het tweetal nog best op gang in de game, zonder dat Tjeerd er om de seconde de brui aan moest geven.
- Toch werd de speelsessie onverwacht nog hilarisch toen de bibberige Fries bijna over z'n nek ging tijdens een scène waarin een zombie-moeder een zombie-kind hersenen en botten door de strot duwt.
- Tjeerd kon zich daar zo goed bij inleven dat ie bijna z'n hele maaginhoud op Wouters schoot leegde.
- Dat inlevingsvermogen is wel begrijpelijk. De Powerspy is weleens in het Hoge Noorden geweest en de prut die ze daar voor voedsel verslijten, zou zo voor hersenen en botten door kunnen gaan.
- Daarom zegt de Spy ook altijd: de enige goede Fries is French Fries.

PC PS4 XBOX ONE COVERVIEW

CLOSE, BUT NO CIGAR

CALL OF D

Alle jetpacks, zwaartekrachtlaarsjes en futuristische wapens zijn zorgvuldig in de kast opgeborgen, want dit jaar gaan we weer terug in de tijd met Call of Duty. Tjeerd kan je vertellen of dat eveneens betekent dat Call of Duty: WWII zich ook kwalitatief weer kan meten met de klassiekers uit het rijke verleden van de reeks.



UTY WWII

Het is ongelofelijk hoe snel het kan gaan met een populaire serie die een paar jaar effe niet doet wat de kritische massa graag ziet. Waar Call of Duty tot vier jaar geleden standaard de verkooplijsten aanvoerde, zou dit weleens de Call of Duty kunnen worden die de serie óf helemaal terug op de kaart zet óf juist de nek omdraait. En dat maakt CoD WWII al bij voorbaat een beladen game. »

Tjeerd PROBEERT TE OVERLEVEN

Er gaan geruchten dat de Italianen tijdens WWII zo laf waren dat ze tanks hadden met vijf versnellingen, waarvan vier achteruit. En de versnelling vooruit was voor als de vijand vanachteren kwam...

Om me heen sneuvelt de een na de andere soldaat. Privates die al worden gereduceerd tot kogelspons voordat ze van enige betekenis kunnen zijn in de strijd tegen de Nazi's. Om de kogelregen te ontwijken duik ik maar overboord en ik strompel vervolgens het strand op, speurend naar enige beschutting.
D-Day hebben we collectief al tig keer meegemaakt: in films, series en games, maar toch waren we wel weer eens toe aan een moderne blockbuster die ons met de techniek van tegenwoordig heel dicht brengt bij hoe het ongeveer gevoeld moet hebben. En gelukkig, denk ik terwijl ik me verschuil achter een kapotte boot op het strand, doet Call of Duty WWII dat heel erg goed.
Ik bijt op m'n tanden en wacht tot het geratel van de machinegeweren stopt en er herladen moet worden. Dit is mijn kans! Ik sprint langs krijsende slachtoffers, afgerukte benen en ontplofte stompjes om vijf meter verderop met mijn snufferd weer in het zand te duiken, net op tijd, want de kogels suizen alweer langs m'n oren. Dit is puur overleven; meerdere pogingen zijn nodig om mezelf relatief veilig te stellen, en ik heb nog geen schot gelost, want dat is in deze situatie echt zinloos.



weetje • weetje

De Headquarters omgeving doet heel erg denken aan de Tower in Destiny, waarin je opdrachten kunt ophalen en andere spelers kunt zien rondlopen. Het ontwikkelteam heeft dan ook heel nadrukkelijk naar Destiny gekeken. Niet zo gek, want de games worden beide uitgebracht door Activision.

Band of Brothers

De intensiteit van de singleplayer van Call of Duty WWII is enorm; de adrenaline pompt door mijn lijf en D-Day is alles wat ik ervan had verwacht.
Het verhaal draait om 'Red' Daniels, een boerenpummel uit Texas die samen met zijn makkers van z'n peloton D-Day probeert te overleven en de missie van de geallieerden tot een goed einde te brengen. Het is een verhaal over je peloton, dat samen lief en leed deelt; dat leidt tot onderling gegein, maar uiteraard ook een flinke portie drama.
Het doet wat dat betreft heel erg denken aan de serie Band of Brothers. Je hoeft je niet bezig te houden met moeilijke plots en bij te houden wie nou welke evil guy wat heeft aangedaan en wie nou eigenlijk wie is en óf het überhaupt gebeurt (Black Ops III anyone?), maar het is gewoon lekker verfrissend rechttoe, rechtaan. Ook al liggen sommige onderlinge verhoudingen er een beetje dik bovenop en zijn ze op momenten een beetje voor de hand liggend; al vanaf het begin zat ik lekker in het verhaal en daar kon je me met geen Pantzerfaust meer uitkrijgen.

> **"Al vanaf het begin zat ik lekker in het verhaal en daar kon je me met geen Pantzerfaust meer uitkrijgen."**

Fraulein Bond

D-Day is het absolute hoogtepunt van de singleplayer campagne, maar daar blijft het gelukkig niet bij. Het verhaal wisselt het ene grote slagveld af met rustigere sluipmissies, achtervolgingen en zelfs dogfights in de lucht, waardoor je geen enkel moment het gevoel hebt dat je eigenlijk gewoon in verschillende situaties en omgevingen steeds weer ladingen Nazi's aan het afknallen bent.
En waar ik gewoonlijk na één keer spelen wel klaar ben met m'n missies, zijn er in WWII een aantal zeker het herspelen waard. Zoals die waarin je tijdelijk in de huid kruipt van de Franse verzetsstrijder Rousseau, die zich voordoet als een Fraulein en zo probeert in een Wehrmacht uniform een Nazi bolwerk te infiltreren. Het voelt alsof je in een James Bond film zit; je loopt letterlijk tussen de vijanden door als je probeert zoveel mogelijk informatie op te duikelen. Het is zelfs een beetje zweten als je dekmantel op de proef wordt gesteld wanneer je vragen moet beantwoorden over je missie.

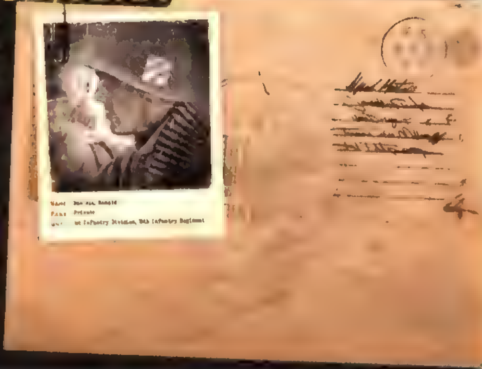


HEB JIJ ENIG VERTROU-WEN IN DEZE MISSIE?

ACH, WE ZIEN WEL WAAR HET SCHIP STRANDT

EMOTIES BIJ DE STUDIOBAAS

Als studiobaas Glen Scofield een introductie geeft van de singleplayer campagne, vertelt hij hoe hard eraan gewerkt is en hoe trots ze zijn op het eindresultaat en zus en zo... Maar verrek, bespot ik daar een trillinkje in z'n stem? Blijkt dat die gast z'n opa een veteraan was, genaamd 'Red', zoals de hoofdpersoon in de game! De game is dus ook een beetje een ode aan Scofields opa, en dat is wel heel cool! Niet zo gek dat ie effe emotioneel werd.



De afwisseling is dus zonder meer aanwezig en het verhaal slaagt er tevens in om me zes uur lang geboeid te houden. Het weet zelfs een emotionele snaar bij mij te raken, zowel met een klein persoonlijk drama, als met de krachtige manier waarop de verschrikkingen van de Tweede Wereldoorlog verbeeld worden. Het gevolg is dat je na het spelen van de campagne niet alleen maar **boem boem* Nazi! *knal* *bam* Scheisse! *pieuw* *headshot** achter je kiezen hebt, maar ook effe stilstaat bij de hoofdreden waarom Nazi's voor altijd moeten blijven op de enige plek waar ze thuishoren: dood in de verre geschiedenis.

'Destiny modus'

Waar de Call of Duty serie de afgelopen jaren op het gebied van multiplayer een beetje was blijven hangen, probeert Sledgehammer de boel weer wat op te schudden. Natuurlijk is in de nieuwe setting geen plek meer voor de gameplay die we de afgelopen jaren hebben gezien, maar er is meer waarmee de multiplayer van Call of Duty WWII zich onderscheidt van die uit het verleden.
Een van die dingen is Headquarters, tijdens het review evenement ook wel gekscherend het 'Destiny gedeelte' genoemd. Een militair kamp waarin je rondloopt met 48 spelers en waar van alles te doen is, zoals mensen uitdagen voor een één tegen één gevecht in de arena, je skills oefenen op de schietbaan, je scorestreaks testen en orders ophalen. Die orders zijn een soort bounties, zoals 'dood vijf vijanden met één granaat', of 'haal 75 multikills'. Als je dat gedaan hebt, krijg je daar weer punten voor en Supply Drops, waarin outfits, wapens, XP-multipliers of andere dingen zitten (normale, zeldzame, epische en legendarische).
Je hoeft je dus nooit echt te vervelen tijdens het wachten op een nieuw potje, want je kunt hier altijd rondlopen en dingen doen. Sterker nog, ik had vaak te weinig tijd om m'n uitrusting aan te passen voordat het nieuwe potje begon omdat er zoveel te doen is in de tussentijd.

Multiplayer

De multiplayer potjes zelf zijn wat ik er al van had verwacht: typisch Call of Duty. De jetpacks zijn weg, de wallruns zijn niet meer mogelijk en de wapens zijn natuurlijk uit de Tweede Wereldoorlog, maar het is toch die onmiskenbare snelheid, de welbekende game-modi, de handling van de wapens en de manier van levelen die de multiplayer weer typisch Call of Duty maakt.
Het perksysteem is vervangen door vier verschillende divisies, die allemaal met hun eigen perks komen. Zo zijn de perks van de Airborne divisie (waarmee ik het meest gespeeld heb) vooral gericht op snelheid en behendigheid, en kon ik naarmate »



weetje • weetje

Er wordt nog steeds gewikt en gewogen of Sledgehammer nou Capture the Flag of de balmodus Gridiron gaat gebruiken voor eSports.

weetje • weetje

De samenwerking met MLG bestond al langer, maar in WWII zijn de MLG-competities gewoon in de game opgenomen, zodat je vanuit je game direct mee kunt doen. Handig.

weetje • weetje

De singleplayer campagne speelt zich voornamelijk af in Frankrijk en Duitsland. In de multiplayer speel je ook op andere plaatsen, zoals de havens van Londen, maar daar kom je in de singleplayer dus niet.



Mmm... lijkt niet veel te doen daar in de havens van Londen. Ze kunnen dit level wat mij betreft 'Harbouring' noemen.

ik mijn divisie levelde, sneller en langer rennen, makkelijker over obstakels klimmen enzovoorts. Daarnaast kun je een extra 'perk' kiezen die Basic Training heet, zoals een extra attachment op je wapen, twee primary wapens of meer informatie op je minimap.
Een puntje van zorg is wel dat er tijdens het review evenement nogal wat problemen waren met de matchmaking, party's zorgden voor problemen en we kregen regelmatig te maken met een disconnect van de server. Ik heb een vroege versie gespeeld, dus het is mogelijk dat het op tijd wordt opgelost, maar hou voor de zekerheid PU.nl in de gaten voor het laatste nieuws over de multiplayer servers.

Oorlog deluxe

Een zeer leuke aanvulling op het redelijk standaard multiplayer aanbod is de War modus, waarin je zes tegen zes speelt in een asymmetrische map en elk team een aanvallende of verdedigende rol heeft.



weetje • weetje

We zien regelmatig bekende acteurs in de Zombie modus, en deze keer is het niet anders. Ving Rhames (Mission: Impossible) speelt de leider van het vierkoppige team, dat wordt gecompleteerd door David Tennant (Doctor Who, Harry Potter), Katheryn Winnick (Bones, Vikings) en Elodie Yung (Daredevil).

DE DERDE SLEDGEHAMMER COD

Na de release van Modern Warfare 2 stond het team van Infinity Ward ineens op z'n kop, want een belangrijk deel van het team vertrok bij de studio. Paniek in de tent natuurlijk, met als gevolg dat Modern Warfare 3 (zie screen) grotendeels in elkaar gedraaid werd door... Sledgehammer! Daar mochten ze rond Advanced Warfare eigenlijk niet echt over beginnen, maar nu roepen ze het gewoon te pas en te onpas: WWII is hun derde Call of Duty.



Zo moet je als aanvallend team zover mogelijk zien te komen door verschillende punten in de map te veroveren, bijvoorbeeld in de D-Day map, waarin je eerst het strand bestormt en de bunkers moet zien te overmeesteren. Als dat gelukt is, zakt de verdedigende partij terug om de radiokamer te beschermen en moet je díe zien te vernietigen. Mocht je ook daar in slagen dan krijg je de kans om het ultieme doel te bereiken: het vernietigen van de artilleriekanonnen.
Het is mijn favoriete modus, met name omdat het zo anders is dan de gestampte pot en er veel meer nadruk wordt gelegd op samenspel. Je krijgt echt het gevoel dat je wat bereikt met jouw team. Het wordt alleen een stuk minder leuk als je speelt met teamgenoten die niet voor het team spelen, maar bijvoorbeeld als aanvallende partij in een hoekje blijven snipen. Ook als je een team hebt dat geen tactische granaten gebruikt, zal je dan al snel huilend worden afgemaakt.

"De MP voelt (te?) vertrouwd, maar voegt wel het leuke Headquarters en de veelbelovende War modus toe."



Huh? En Tjeerd beweert dat David Hasselhoff helemaal niet in de Zombie mode zit...

IK WAS GISTEREN OP MISSIE MET EEN GAST DIE SCHOOT ECHT ALLES RAAK, MAAR IK VRAAG ME WEL AF WAT VOOR ACHTERGROND IE HEEFT

HOEZO?

NA ELKE KILL GING IE GELIJK UITGEBREID Z'N VINGERAFDRUKKEN VAN Z'N GEWEER POETSEN.

Er zijn drie verschillende War maps, waarvan de D-Day map verreweg mijn favoriet is, daarnaast is er nog een andere toffe map (die we ook al in de bèta konden spelen), maar er is er eveneens eentje die me weinig kon boeien omdat het al snel neerkwam op doodgaan door een regen van granaten, weer terugrennen, weer doodgaan door een granaat, enzovoorts.
Hopelijk slaat de War modus aan, zodat we in DLC meer toffe maps krijgen.

eSports

Als we het hebben over de Call of Duty multiplayer, ontkom je tegenwoordig ook niet aan eSport. Dat het steeds belangrijker wordt, zien we aan de toevoeging van de MLG Gamebattles die je ingame kunt betreden. Zo wordt het je heel makkelijk gemaakt als je met een team op competitief niveau mee wil gamen.
Ik heb de Ranked Play nog niet kunnen testen (het seizoen begint op 1 december), maar een hele vette toevoeging is de Broadcasting mode, waardoor je nu niet langer alle matches hoeft te bekijken vanuit first-person perspectief, maar het ook mogelijk is om van bovenaf mee te gluren, zodat je een veel beter idee krijgt van de tactische invulling van de wedstrijden. Zonder de boostjumps en wallruns wordt alles sowieso een stuk minder hectisch en overzichtelijker, dus hopelijk is het allemaal weer wat beter te volgen voor de kijker.

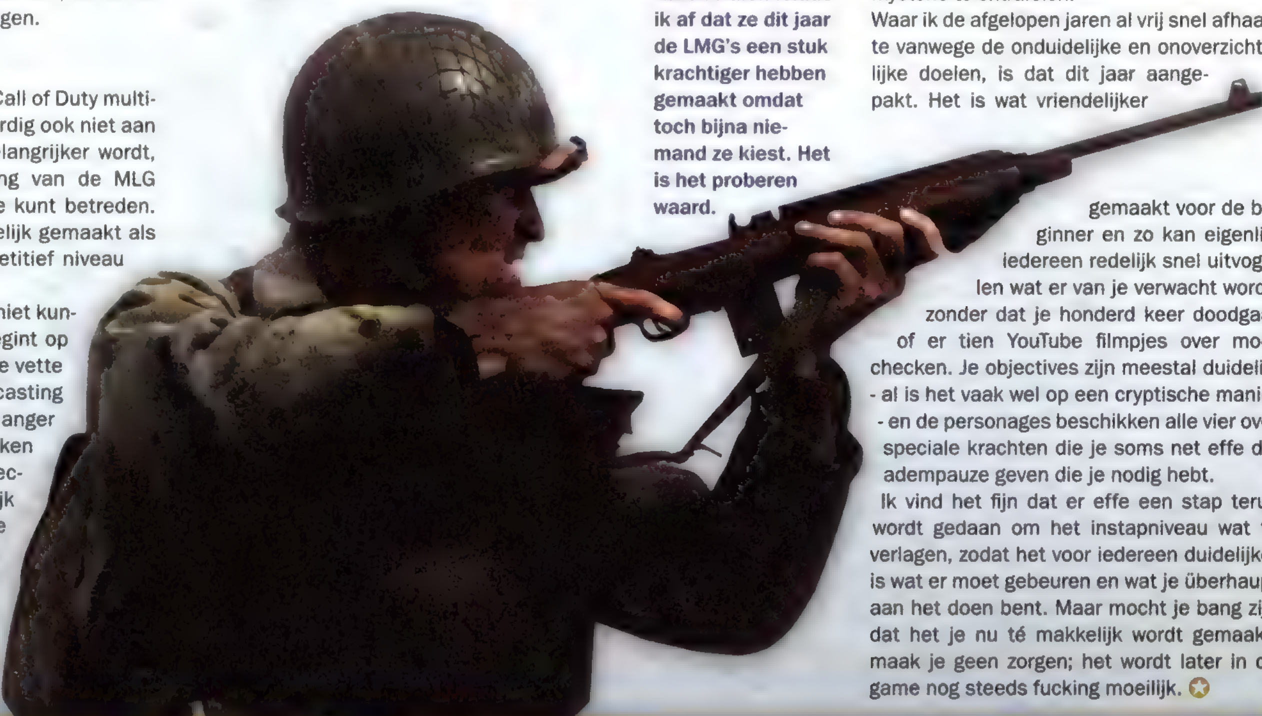
Zombie mode

Mocht je een fan van Zombies zijn, dan is er ook dit jaar aan je gedacht, want hij zit er weer in hoor! Waar we vorig jaar de jolige kant op gingen met een 80's pretpark en David Hasselhoff, is het dit jaar veel meer vergelijkbaar met de duistere en horror-achtige zombie modus van World at War, de laatste Call of Duty game die in de Tweede Wereldoorlog speelde. Samen met je team moet je ervoor zorgen dat je de broer van een van je teamgenoten redt die in de greep is van een nare Duitse professor die allerlei weird ass machinerie heeft gebouwd die je moet zien te gebruiken om het mysterie te ontrafelen.
Waar ik de afgelopen jaren al vrij snel afhaakte vanwege de onduidelijke en onoverzichtelijke doelen, is dat dit jaar aangepakt. Het is wat vriendelijker gemaakt voor de beginner en zo kan eigenlijk iedereen redelijk snel uitvogelen wat er van je verwacht wordt, zonder dat je honderd keer doodgaat of er tien YouTube filmpjes over moet checken. Je objectives zijn meestal duidelijk - al is het vaak wel op een cryptische manier - en de personages beschikken alle vier over speciale krachten die je soms net effe die adempauze geven die je nodig hebt.
Ik vind het fijn dat er effe een stap terug wordt gedaan om het instapniveau wat te verlagen, zodat het voor iedereen duidelijker is wat er moet gebeuren en wat je überhaupt aan het doen bent. Maar mocht je bang zijn dat het je nu té makkelijk wordt gemaakt, maak je geen zorgen; het wordt later in de game nog steeds fucking moeilijk.



weetje • weetje

Mocht je zoeken naar de beste wapens in de multiplayer; uit een gesprek met Multiplayer Lead Aaron Halon leidde ik af dat ze dit jaar de LMG's een stuk krachtiger hebben gemaakt omdat toch bijna niemand ze kiest. Het is het proberen waard.



SCORE 84

De singleplayer is wat kort, maar wel indrukwekkend en veelzijdig met memorabele, herspeelbare momenten. De MP voelt (te?) vertrouwd, maar voegt wel het leuke Headquarters en de veelbelovende War modus toe. WWII is dik okay, al kan het zich net niet meten met de echte CoD-klassiekers.

TJEERD



De singleplayer campagne heb je op Regular in zes uur uitgespeeld, daarna kun je nog genoeg uurtjes in de multiplayer en de Zombie modus stoppen.

6+ UREN



BASICS
WWII SHOOTER
OUT NOW
SLEDGEHAMMER GAMES / ACTIVISION
1 - 12 SPELERS

KULUM



Twitter: @OnlineMerijn

Op reis naar:
New York in november, Malta in december, Mordor tussen die vakanties door.



Speelt:
Horizon: Zero Dawn, Shadow of War en Thimbleweed Park.

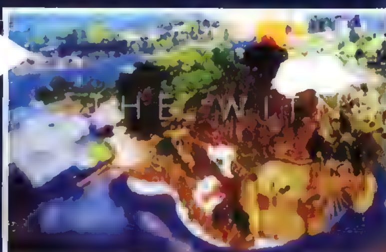


Merijn de Boer

Merijn de Boer schrijft voor websites als Gamer.nl maar is overdag online marketeer bij het Noord Nederlands Orkest. Hierdoor kreeg hij de kans om een concert met muziek uit games samen te stellen. In december is de uitvoering.

THUIS OFFLINE

Het klinkt raar, maar ik heb thuis geen vaste internetverbinding en dat is bewust. Ik game veel meer dan dat ik surf op het internet en speel eigenlijk geen MMO's/MMORPG's dus dat werkt prima. Omdat het grootste gedeelte van mijn werk uit internetten bestaat, is de balans perfect. Overdag ben ik namelijk online marketeer en doe ik niets anders dan websites vullen, bezoekersaantallen checken (en verhogen), campagnes maken voor Facebook en Google Ads en analyses hiervan bestuderen. 's Avonds schrijf ik artikelen, onder andere Voor Gamer.nl, en werk ik aan het concert 'NNO speelt games'.



The Witness
Weg met kortzichtigheid

OLD SKOOL

De games die ik vroeger speelde – en lang niet allemaal in de officiële doosjes kocht – staan nu in een vitrinekast bij me thuis. Indiana Jones, Monkey Island, Space Quest: ik glunder elke dag als een klein kind als ik ze zie staan. Al die remasters van de laatste tijd vind ik dus helemaal niet erg, hoewel ik aangenaam verrast ben door de vele goede games van nu. The Witcher 3, Horizon: Zero Dawn, Uncharted 4 start ik ondanks uitspelen nog geregeld op, maar ook Life is Strange, Oxenfree en de Amnesia Collection maken me blij gamer te zijn in 2017.



LUISTERT MOMENTEEL

Mijn luisterpatroon varieert van Sufjan Stevens tot Enter Shikari via uitstapjes naar klassieke muziek. Ook muziek uit films en series, bijvoorbeeld uit The Leftovers, vind ik heerlijk. En natuurlijk muziek uit games: de soundtrack van The Witcher 3: legendarisch!



KIJKT MOMENTEEL

Met name The Strain verrast me enorm de laatste tijd. Guilty pleasure is Expeditie Robinson, waar ik graag naar kijk met een grote zak chips en een Belgisch biertje bij de hand... of andere lekkernijen die de deelnemers zo hard missen.



70 MUSICI SPELEN GAMES

Van het Noord Nederlands Orkest kreeg ik vorig jaar de vraag om een klassiek muziekconcert samen te stellen met de mooiste werken uit moderne games. Dit soort concerten zijn al eerder uitgevoerd, maar dan vooral met een hoge nostalgiefactor, en hoe leuk ik dat ook vond; het Tetris-theme met violen klonk toch wat vervreemdend. Ik wil in deze concertreeks juist de games van nu laten horen. Gespeeld door zeventig musici is dat een enorme beleving!

Het programma, met Horizon Zero Dawn, The Witcher, Journey, Assassin's Creed Syndicate en nog veel meer is rond, en in december kunnen mensen in Groningen, Leeuwarden en Utrecht genieten van meer dan tien stukken, waarmee het orkest de kracht van muziek in games laat horen. Het is fantastisch om na het Gouden Kalf voor Horizon te ervaren dat games serieus worden genomen en dat is hier ook de bedoeling: onze favoriete vorm van entertainment in de spotlights zetten. De concerten hebben geen winstoogmerk dus het delen van de muziek met zoveel mogelijk mensen is het belangrijkste doel. Tot en met 29 jaar betaal je in Groningen en Leeuwarden de prijs van een bioscoopkaartje, dus als je iets bijzonders wil meemaken, dan zie ik je heel graag in de concertzaal!
Indie gamedesigner Rami Ismail presenteert en Julie Elven, die je hoort zingen in Horizon, is als zangeres te bewonderen. Na afloop loop je ze wellicht nog tegen het lijf!







KUNST OF KITSCH?

SECRET OF MANA

Secret of Mana beleeft een heuse revival. De legendarische action-RPG van Square Enix verscheen onlangs op de Switch en de SNES Classic Mini én krijgt volgend jaar zelfs een remake! Graddus checkt alvast of het nieuwe vernislaagje daadwerkelijk wat toevoegt.



Zijn games kunst? Het is een vraag die soms, onderuit gezakt op de bank na een lange dag hard werken door mijn hoofd spookt [nooit dus - Ed]. Dan zet ik de voors en tegens op een rij: ja, omdat het creatieve uitingen zijn en ja, omdat de schoonheid ervan soms ontroert. Maar ook nee, omdat kunst nou eenmaal kunst is en dat is iets anders dan met een machinegeweer door de jungle banjeren terwijl je 68.325 generieke schurken afknalt. Hmmm... ik schrijf absoluut nog eens een feature over dit onderwerp.

NEPWIMPERS

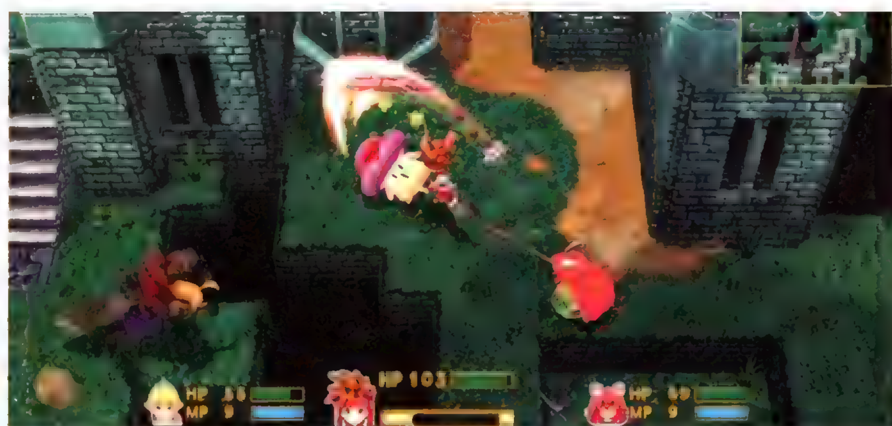
Laten we voor het gemak even stellen dat games wel degelijk kunst zijn. Dat Zelda: Breath of the Wild zich mag meten met de Mona Lisa en BioShock raakvlakken met het werk van Pablo Picasso heeft. Dan voeg ik daar nog een vraag aan toe: in hoeverre is het geoorloofd om met het bronmateriaal te fucken? GoldenEye: Reloaded dat ineens een kleurloze CoD-kloon is, of Syndicate dat zelfs met samengeknepen ogen niet meer op het origineel lijkt?

Om in de kunsthoek te blijven: stel je voor dat ze Het Meisje met de Parel nepwimpers geven 'omdat ze dan verleidelijker kijkt'! Heiligschennis!

Helaas blijkt het remaken van oude klassiekers vaak een slecht idee. De nieuwe versies missen de impact van het origineel of zijn, in het slechtste geval, puur een cynische manier om wat nostalgische euro's uit de zak van gamers te kloppen. Want tja, je wil toch effe kijken wat ze ervan gemaakt hebben. En of je datzelfde gevoel krijgt als vroegah.

Secret of Mana is de volgende in de remake-rij. En ik moet eerlijk zijn: toen ik de eerste beelden zag, was ik op z'n zachtst gezegd niet onder de indruk. Een goedkope telefoongame, zo ziet het eruit. Potverdomme, ze hebben een van mijn mooiste jeugdherinneringen toch niet met poep besmeurd?!

"POTVERDOMME, ZE HEBBEN EEN VAN MIJN MOOISTE JEUGDHERINNERINGEN TOCH NIET MET POEP BESMEURD?!"



GROEN ALS GRAS

Secret of Mana verscheen in 1993. Zelda: A Link to the Past had net laten zien waar action-adventures toe in staat waren, maar voor de rest was het genre nog zo groen als gras.

En toen was daar Secret of Mana. Ik wil niet zeggen dat plots alles anders was, maar man, wat een vette game was dat. Zelfs in Noord-Amerika en Europa, waar - ook toen al - mensen over het algemeen wat minder geduld hebben en het liefst hap-slik-weg spelletjes spelen, sloeg het in als een bom. De schitterende 2D-sprites, de magistrale muziek en bovenal het gevoel van avontuur: Secret of Mana is zo'n game waarbij alles samenvalt. Bovendien heeft het een charmant soort quirkyness, met dansende shopkeepers en een door een holbewoner bediend kanon als belangrijkste transportmiddel. Het is dus mooi dat de remake



weetje • weetje

En hoe zit het dan met Secret of Evermore, die andere action-RPG van Square Enix die zowel in naam als qua gameplay erg op Secret of Mana lijkt? Welnu, ondanks de overeenkomsten behoort dit spel niet tot de Mana reeks. Wél is ie minstens zo goed als SoM en was het 't videogamedebuut van Jeremy Soule, de man die we anno 2017 vooral kennen als componist achter The Elder Scrolls.







weetje • weetje

De Mana-serie (Seiken Densetsu in Japan) begon ooit als spin-off van Final Fantasy. Dit verklaart waarom het eerste spel in de reeks, Mystic Quest genaamd, meer op een FF-game lijkt. Mettertijd verscheen er nog een handjevol Mana titels, zoals Legend of Mana voor de PlayStation en Heroes of Mana voor de Nintendo DS, maar die kwamen stuk voor stuk niet in de buurt van de kwaliteit van Secret of Mana.

niet ál te veel afwijkt van het origineel. Je bent nog steeds Randi uit Potos Village die, omdat hij het Manazwaard uit z'n sokkel trekt en daarmee per ongeluk een monsterinvasie start, uit zijn dorp verbannen wordt. Wat volgt is een epische trektocht langs acht Manatempels om het zwaard van z'n oorspronkelijke kracht te voorzien. Vechten gaat in real-time en houdt het midden tussen de combat in Final Fantasy en een hack-'n-slasher als Double Dragon. Ook de muziek is exact hetzelfde als op de SNES en iedereen die ooit ook maar één noot daarvan gehoord heeft, weet dat dat een geheid oorgasme betekent.

GOEDKOOP

Toch moeten we het hier echt nog effe over dat hete hangijzer hebben: de graphics. In de originele Secret of Mana is alles opgebouwd uit 2D-sprites, terwijl de remake gebruikmaakt van polygonen. Het doet me een beetje denken aan de Bomberman serie die sinds de stap naar 3D ook geen schim van zichzelf meer is. Nu is dit natuurlijk een stijlkeuze en misschien ook wel een smaakdingetje, maar het is duidelijk dat Square Enix geen megabudget voor de oppoetsbeurt uittrekt.
Neem de conversaties, waarbij de kaken van personages stijf op elkaar blijven; dat ziet er niet alleen weird maar ook goedkoop uit. Sowieso is de voice-acting van het niveau Goede Tijden, Slechte Tijden. En ook de animaties ogen raar en abrupt.



VERBETERPUNTJES

Wordt Secret of Mana dan de zoveelste overbodige remake? Nooouuu, niet per se. Want hoewel het origineel geweldig is, valt er heus nog wel wat aan te verbeteren. Zoals bijvoorbeeld het magiesysteem. Om spreuken sterker te maken moet je ze keer op keer gebruiken, wat al snel tot een saai grindfest leidt. Ook de hit-detection laat af en toe steken vallen, en omdat vijanden in een redelijke lange 'geraakt'-animatie blijven hangen, kun je hier gruwelijk misbruik van maken.
De remake belooft dit soort shit aan te pakken, met 'vernieuwde gameplay' voor een 'moderne actie-RPG ervaring'. Helaas is hier nog geen verdere info over beschikbaar.

NIET OVERTUIGD

Ik weet het, voor een First Look klink ik wel erg negatief. Echter, de ervaring leert dat eerste indrukken vaak veelzeggend zijn, en wat ik tot nog toe van de Secret of Mana remake gezien heb, heeft me allerminst overtuigd. Juist omdat het origineel zo fantastisch is.
Hoe dan ook verschijnt het spel op 15 februari 2018 voor ongeveer 40 euro. Dat is grappig genoeg minder dan de vijf tientjes die je gemiddeld kwijt bent voor een SNES-cartridge van de game (exemplaren met boekjes en doosjes doen al snel meer dan 100 euro) maar ach, eigenlijk is het ook wel logisch. De originele Mona Lisa kost ook iets meer dan een replica...



WAT JE WEET KAN JE ONDERGANG WORDEN

CALL OF CTHULHU
THE OFFICIAL VIDEO GAME

Als tegenwicht voor de welhaast ondraaglijke blijheid en kleurenpracht van Super Mario Odyssey, voelde Jurjen deze maand ook de behoefte zich eens in wat duisterder zaken te verdiepen. Die vond hij in Call of Cthulhu.





'De oudste en sterkste emotie van de mensheid is angst, en de oudste en sterkste soort angst is angst voor het onbekende.'
Het is een quote van H. P. Lovecraft, de Amerikaanse schrijver van 'kosmische horror', die daarmee tijdens zijn leven (1890 - 1937) nauwelijks genoeg verdiende om te kunnen bestaan, maar na zijn dood wereldberoemd werd. Met name wegens de door hem geschapen Cthulhu Mythos.
Voor wie het nog niet weet: diep in de aarde, onder het oppervlak van de menselijke beschaving, schuilen buitenaardse monsters die veel ouder en machtiger zijn dan we ons kunnen voorstellen. Een groot deel van de Cthulhu-verhalen gaat over hoe de occulte krachten van deze wezens soms doorsijpelen in onze alledaagse werkelijkheid, of over cults die deze monsters als goden aanbidden en met rituelen proberen de oude wezens aan het oppervlak te krijgen.
De angstwekkende invloed van de Cthulhu-verhalen van Lovecraft en andere destijds door hem aangestoken 'pulpschrijvers', is terug te vinden in horrorverhalen (zoals die van Stephen King en Clive Barker), films (zoals Alien en Cabin in the Woods) en muziek (zoals diverse songs van Metallica en Deadmau5). Ook videogames als Quake, Alone in the Dark en Bloodborne zijn direct of losjes gebaseerd op de Cthulhu Mythos. Maar al lang voordat die videogames verschenen, was er een ander soort games: Tabletopgames, waarin spelers met pen, papier en dobbelstenen hun avonturen beleefden.

"KENNIS IS ZOWEL JE BELANGRIJKSTE WAPEN ALS JE GROOTSTE VIJAND"

HEEL WAT ANDERS

In 1981 verscheen de pen-en-papier-RPG Call of Cthulhu. Die game maakte indruk. Onder andere met zijn percentage-dobbelstenen die het welslagen van vaardigheden liet afhangen van een uitkomst tussen 1 tot 100. En het gegeven dat de geestelijke gezondheid (sanity) van de speler terugloopt naarmate hij meer inzicht krijgt in de werkelijke horror die schuilt in de aarde en de nietigheid van de mens daartegenover.
Deze elementen zien we terug in de videogame Call of Cthulhu, die momenteel - gesteund door de Unreal Engine 4 - wordt ontwikkeld door Cyanide. Deze Franse studio kennen we vooral van een hele rij sportspellen en twee aardige sluip/actiegames van Styx. Call of Cthulhu moet echter iets heel anders worden.

GEKMAKEND

Als ex-militair en privédetective Edward Piece pak je in het Boston van de jaren twintig de boot naar Darkwater Island, om onderzoek te doen naar de mysterieuze dood van Sarah Hawkins, een beroemde kunstenares die kort daarvoor met haar gezin naar het eiland was verhuisd.
In de loop van het verhaal kun je ook hulp krijgen van andere onderzoekers, die je vervolgens naar verschillende plaatsen op het eiland kan sturen om nieuwe inzichten op te doen.
Het nogal alledaagse soort onderzoek waar de game mee begint, leidt al snel naar veel minder alledaagse, zeer duistere, uiteindelijk gekmakende zaken.

ONDERZOEKENDE GEEST

Call of Cthulhu: The Official Video Game, zoals ie officieel heet, werd in eerste instantie voor uitgever Focus Home ontwikkeld door de Oekraïense studio Frogwares. Dat is een weetje dat ook in het grote verhaal relevant is, aangezien Frogwares zich sinds 2002 vrijwel uitsluitend bezighoudt met het maken van Sher-

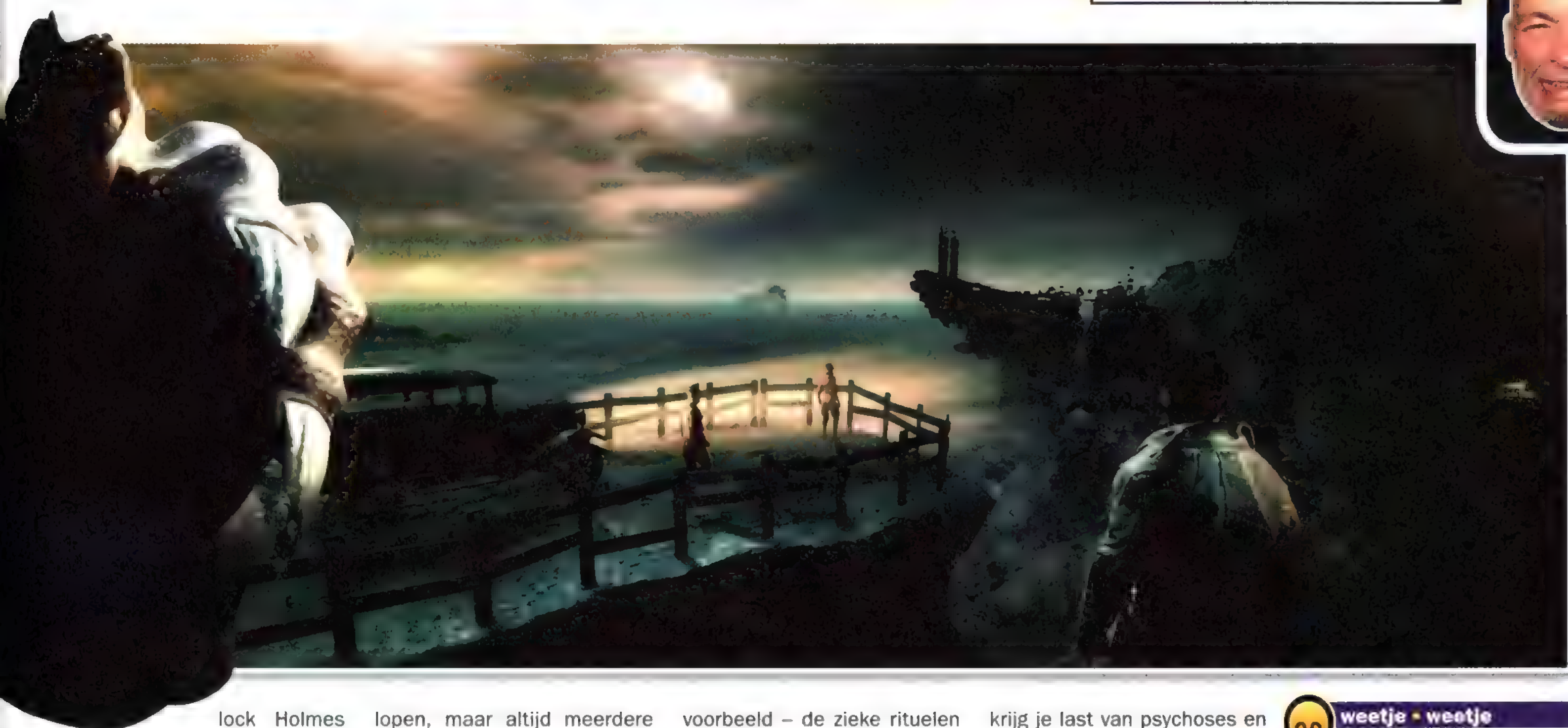




weetje • weetje

Monsters uit de Cthulhu Mythos - of wezens die daar sterk op lijken - duiken regelmatig op in videogames, bijvoorbeeld in World of Warcraft, Megami Tensei, Terraria en Darkest Dungeon.





lock Holmes games. Het is dus óók die detective-achtige leest waarop de gameplay van deze nieuwe Call of Cthulhu deels geschoeid is. Maar dan dus met invloeden uit de oude pen-en-papier games, en sanity-effecten.

Tijdens je first-person onderzoek op het soort van open-wereld eiland zal je misschien wel eens een mes of bruikbaar vuurwapen treffen, maar moet je boven alles je onderzoekende geest, opgedane kennis en groeiende vaardigheden als wapen gebruiken.

Word je bij het onderzoeken van een uitgebrand landhuis bijvoorbeeld lastiggevallen door de eigenaar ervan, dan kun je in de daarop volgende dialoog misschien kiezen om te vertrouwen op je overtuigingskracht, mits ver genoeg ontwikkeld (voor een hogere slagingskans) of juist intimidatie om je onderzoek voort te kunnen zetten.

Lukt dit niet en word je uit het huis gejaagd, dan is er altijd nog wel een andere manier om het onderzoek weer op te pikken. Trouw aan de geest van de papieren RPG zijn er geen definitief goede of slechte aflopen, maar altijd meerdere wegen die naar progressie in het verhaal leiden.

Het belangrijkste is dat je steeds nét genoeg kennis van de oude monsters verzamelt om verder te komen, maar niet zo veel kennis dat je sanity eronder bezwijkt.

ZIEKE RITUELEN

Het vergaren van kennis doe je door met mensen te praten, omgevingen te onderzoeken, schilderijen eens nader te bekijken, occulte en luguber ogende voorwerpen op te pakken en te inspecteren en – bijvoorbeeld – de zieke rituelen van gestoorde sekteleden gade te slaan.

Naarmate je meer kennis hebt vergaard en je skills ver genoeg hebt ontwikkeld, verschijnen andere opties in beeld. Als je psychologie-skill ver genoeg is ontwikkeld, verschijnt tijdens een gesprek bijvoorbeeld de optie om iemand op een leugen te betrappen. Of er verschijnt bij het bekijken van een schilderij een hersenspinsel over de onbewuste intenties die de schilder erin legde.

Groeit je inzicht in de horrors onder de wereld te snel, dan krijg je last van psychoses en hallucinaties, en/of ontwikkel je specifieke angststoornissen als thanatofobie (bovenmatige angst voor alles wat aan de dood doet denken) en claustrofobie (angst voor krappe ruimten). Dat laatste kan bijvoorbeeld betekenen dat je het niet lang volhoudt om je voor een vijand in een kledingkast te verschuilen.

SCEPTISCH

Als liefhebber van horror, psychologie en originele gameplay vind ik het een veelbelovende opzet dat je groeiende kennis zowel je belangrijkste wapen als je grootste vijand is. Ik kijk dus best wel uit naar het moment dat ik me helemaal in deze nieuwe Cthulhu-mythe kan onderdompelen, maar ben tegelijk sceptisch. Want wat is de reden dat Frogwares niet verder is gegaan met de game maar het stokje heeft doorgegeven aan Cyanide? Het is mij onbekend. En of ontwikkelaar Cyanide alle genoemde facetten zo bij elkaar weet te brengen dat ook daadwerkelijk de beklemmende horrortrip ontstaat die Call of Cthulhu zou moeten worden... ik heb nog te weinig van de game gezien om daar een goed oordeel over te kunnen vellen. Totdat de game in 2018 verschijnt is dat dus ook onbekend, en daarom angstwekkend.

Maar goed: van een dappere poging om van de oeroude mythe iets moois en moderns te maken is zeker sprake.



weetje • weetje

Verschillende oorspronkelijke schrijvers van de RPG Call of Cthulhu uit 1981 werken mee aan het verhaal van deze nieuwe Call of Cthulhu game.







BOEIENDE GESCHIEDENISLES

KINGDOM COME: DEL



Als liefhebber van zwaarden en kastelen speelde Jurjen al heel wat games in middeleeuwse settings. Toch is Kingdom Come: Deliverance voor hem de eerste game die het leven in de middeleeuwen op realistische manier tot leven wekt.

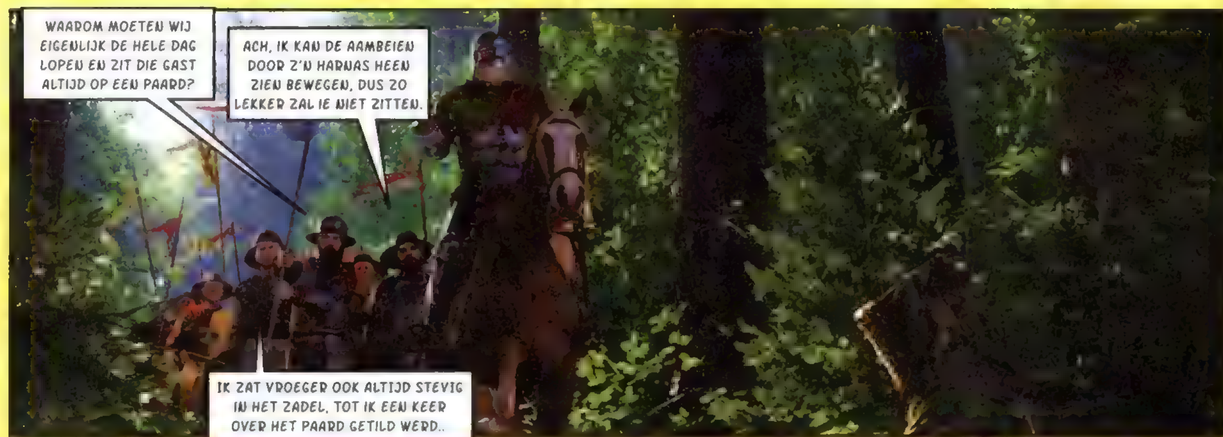


In de middeleeuwen deed niemand aan hygiëne, was je waarschijnlijk arm, woonde je in een tochtig hok zonder gameconsole, kon je altijd overvallen worden en voor de lulligste vergrijpen de verschrikkelijkste lijfstraffen krijgen.
Toch blijft die tijd bij mij zeer tot de verbeelding spreken. Want ook al hadden ze toen geen draken; er waren wel ridders met zwaarden en knotsen, tirannieke koningen, enorme veldslagen, kastelen met ophaalbruggen en losbandige vrouwen. Dus eigenlijk een soort fantasy, maar dan zonder de fantasie.
Gewapend met mijn museumjaarkaart, heb ik de afgelopen maanden heel wat kastelen in Nederland bezocht om een indruk te krijgen van het leven in die tijd. Een indruk die de game Kingdom Come: Deliverance de speler ook moet gaan bieden.

Bohemen

Nu gooide ik daarnet heel oneerbiedig de complete middeleeuwen op één grote hoop, maar we hebben het hier wel effe over een periode van zo'n duizend jaar (dus ongeveer de helft van onze jaartelling, pak 'm beet van 500 tot 1500).
De game Kingdom Come: Deliverance richt zich op een specifieke omgeving en periode in die Middeleeuwen. De game begint in het jaar 1403 en speelt in het koninkrijk Bohemen, een stuk land dat zo'n tweederde van het huidige Tsjechië vormt. De beroemde koning Karel IV is dan al een tijdje overleden, en zonder zijn sterke gezag is het land vervallen tot een onveilig oord waar slechts het recht van de sterkste lijkt te gelden. Eigenlijk zou Karels zoon Wenceslas op de troon moeten zitten, maar die is ontvoerd door zijn halfbroer Sigismund, die zichzelf de sterkste waant. Moordend en plunderend trekt hij door het land.
Jij bent Henry, de zoon van een smid, en leidt aan het begin van de game een relatief vreedzaam bestaan. Dat verandert wanneer Sigismund op bezoek komt om je dorp plat te branden en uit te moorden. Als een van de weinige overlevenden van de slachtpartij is je motief om je bij het verzet tegen Sigismund aan te sluiten in elk geval wel duidelijk.





Geschiedenisboeken

Of er in die tijd daadwerkelijk een zekere Henry bestond die besloot het tegen Sigismund op te nemen durf ik niet te zeggen, maar de achtergrondsituatie is in elk geval getrouw aan de geschiedenisboeken, net als eigenlijk alle elementen die je in Kingdom Come aantreft. De dorpen en kastelen die je kunt bezoeken hebben er echt gestaan. De kleding, wapens en uitrustingen die de mensen in je omgeving dragen, zijn gebaseerd op museumstukken. Je kunt in het menu de

VERANCE



beschrijvingen van tientallen historische personages uit die tijd lezen. Ontwikkelaar Warhorse Studios doet er alles aan om van Kingdom Come een realistische Middeleeuwen-simulator te maken.
Omdat het een first-person RPG is, is de vergelijking met Skyrim natuurlijk snel gemaakt. De beschrijving 'Skyrim zonder draken en tovenarij' dekt de lading dan ook aardig, al gaat de ontwikkelaar heel ver om ook de gameplay veel realistischer dan die in Skyrim te maken. Dat is cool, maar baart me ook wel wat zorgen.

Oefenstand

Verwacht niet dat je wild zwaaiend met je zwaard wel effe een paar ridders in de pan hakt. Voordat je ook maar een kans maakt dat te overleven, moet je flink wat tijd nemen om vertrouwd te raken met je wapen (of dat nu een zwaard, knots, hellebaard, speer of ander middeleeuws wapen is).
Je kunt onder vijf hoeken aanvallen en blokken, en vooral dat laatste vereist nogal wat oefening. Bij aanvallen is het de kunst om je tegenstander met combo's in een ritme te lokken en vervolgens daarvan af te wijken. Tel daarbij de invloed van pantsers en de behoorlijk krappe stamina-meter, en je moet als hack 'n slash gamer wel effe wat frustratie in de oefenstand verbijten voordat je jezelf een riddertje waant. Maar ja, dat krijg je ervan wanneer een ontwikkelaar in samenwerking met historici en hedendaagse zwaardvechters probeert de gevechten zo realistisch mogelijk te maken. Het levert misschien niet de vlotste, meest comfortabele gameplay op, maar als je een beetje geïnteresseerd bent in échte zwaardvechtkunst, dan is het vechten in Kingdom Come zeker interessant. En mocht je het echt niet in de vingers krijgen, dan kun je je altijd nog tot boogschutter ontwikkelen.

"Alleen al vanuit historisch perspectief biedt Kingdom Come een machtig interessante ervaring."

Realisme

Zoals het hoort in een RPG kun je allerlei verschillende rollen aannemen en eigenschappen ontwikkelen. Anders dan je gewend bent, kies je in het begin niet expliciet voor zo'n rol. Je groeit in je rol door dingen te doen. Door te vechten, word je beter in vechten. Door veel met mensen te praten, word je beter in praten en kun je bijvoorbeeld makkelijker afdingen bij een koopman, of ergens toegang krijgen. Als je een skill wil ontwikkelen die je niet vaak gebruikt, kun je naar een trainer gaan.
Niet alleen de personages en dieren maar ook alle voorwerpen in de game hebben stats. Dat betekent inderdaad dat je wapens en andere voorwerpen kunnen slijten en breken, waarna je ze met minigames kunt repareren. En de zucht naar realisme gaat verder: om te overleven zul je ook op gezette tijden moeten rusten en eten. Dat kan hinderlijk zijn, maar omdat dit ook geldt voor alle andere personages in de game, kun je er ook je voordeel mee doen. Je kunt bijvoorbeeld spullen stelen als iemand ligt te slapen, of zijn eten vergiftigen. Dat moet je dan wel ongezien doen, aangezien je een goede reputatie hebt hoog te houden. Wie zich in de game als een crimineel gedraagt, zal ook zo behandeld worden.

De domste dingen

Zoals elke open-wereld game nodigt Kingdom Come uit om meteen de domste dingen te doen, zoals het doodmeppen van je familie of het aanvallen van toevallig passerende paarden. Dat moet je ook vooral doen, totdat je een paar 'game overs' hebt gehad en je besluit de game te spelen zoals ie ongeveer bedoeld is. Dat betekent dat je aanvankelijk niet de actie opzoekt maar juist zo veel mogelijk ontwijkt, veel tijd besteedt aan het oefenen van je vechtkunst en je in de andere systemen van de game verdiept om langzaam maar zeker te groeien in je ridderrol en stapje voor stapje te vorderen in het verhaal.
Het is niet aan iedereen besteed, maar alleen al vanuit historisch perspectief biedt Kingdom Come een machtig interessante ervaring. ★





weetje • weetje

Alle personages in de game kunnen vier lagen kleding dragen. Het begint met dempende onderkleding, daaroverheen een chainmail, daaroverheen een harnas en daar weer overheen een soort mantel die ridders in de middeleeuwen vaak droegen om te voorkomen dat hun metalen pantser door de zon gloeiendheet werd.

VERWACHTING ***JURJEN:***
Je moet interesse hebben in échte geschiedenis, weten waar je aan begint en een beetje je best doen om hier geen Monthy Python and The Holy Grail-hilariteit maar een authentieke middeleeuwse ervaring in te zien. En dan ga je genieten.

- \+ Historisch accuraat tot in de kleinste details.
- \+ Interessante vecht- en RPG-systemen.
- \- Lastige game om 'in' te komen.
- \- Moeilijk om alles even serieus te nemen.

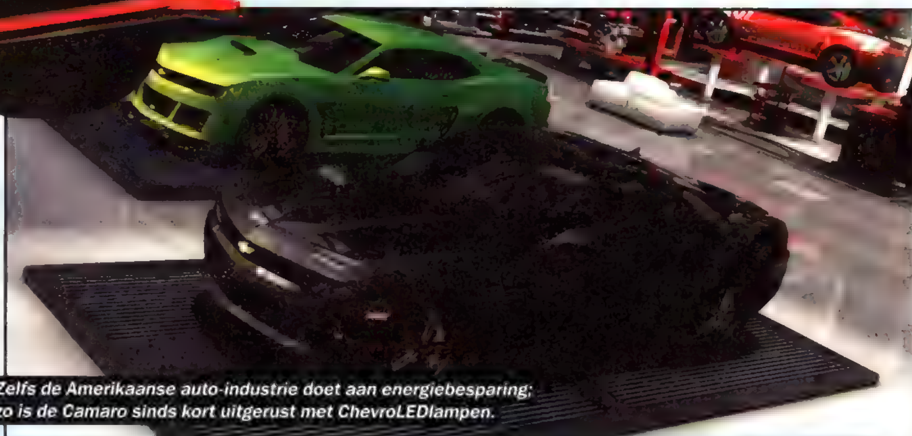
OPEN-WERELD RPG
WARHORSE STUDIOS / DEEP SILVER
Q1 2018

GEEN TOP GEAR, GEEN DRIVE CLUB, GEEN TEST DRIVE UNLIMITED, MAAR...

GEAR CLUB UNLIMITED



Florian reageerde verbaasd toen hij de uitnodiging kreeg om Gear Club Unlimited te checken in Lyon. 'Gear Club is toch een mobile racegame? Komt die naar de Switch? Mmm...'



Zelfs de Amerikaanse auto-industrie doet aan energiebesparing: zo is de Camaro sinds kort uitgerust met ChevroLEDlampen.

De Nintendo Switch is een tof apparaat, maar er zijn nog nauwelijks racegames beschikbaar voor deze console/handheld hybrid. Mario Kart is uiteraard fantastisch, maar de hardcore autoliefhebbers moeten hun adrenalineshot nog steeds ergens anders halen. Ontwikkelaar Eden Games speelt daar slim op in en brengt Gear Club Unlimited eind dit jaar naar de Switch.

Mobile game

Gear Club is van origine een mobile game, maar de ontwikkelaar heeft het spel flink onder handen genomen om het ook voor de console geschikt te maken. Gear Club Unlimited heeft niet alleen meer auto's en tracks dan het origineel, ook de tracks zijn een stuk langer geworden, er is een complete customizable garage bijgekomen en de physics zijn sterk verbeterd. Daarnaast heeft de game een grafische update gekregen en is het geluid voor veel auto's opnieuw opgenomen.

Dat alles zorgt ervoor dat Gear Club Unlimited eruitziet als een volwaardige console game, zelfs op de relatief minder krachtige hardware van de Switch. Verwacht geen Gran Turismo-achtige presentatie, maar de game is kleurrijk, de auto's en tracks zijn gedetailleerd genoeg en ook het gevoel van snelheid zit er lekker in.

De game draait in 720p in handheld mode, maar in TV mode, wordt de 1080p zelfs aangetikt, al is het jammer dat de game niet op 60 maar op 30 frames per seconde draait.

> **"Zelfs zonder assist is het net of je een racegame on rails aan het spelen bent."**

Droomgarage

Een tof detail is dat je, net als in Test Drive Unlimited, in Gear Club Unlimited een soort thuisbasis hebt. Je begint met een kleine garage, maar die kan je uitbouwen tot een gigantisch wagenpark en alle modificaties die je aan je auto's doet, voer je vanuit je eigen garage uit.

Je kunt de auto's een andere kleur geven of volplakken met stickers, maar er valt ook heel wat te upgraden aan je scheurijzers.

De presentatie in je garage is erg cool en omdat je 'm helemaal zelf kunt indelen, kan je je eigen droomgarage bouwen.

Te makkelijk

Ik was dan ook onder de indruk tijdens de presentatie van Gear Club Unlimited, maar toen ik zelf mocht gaan spelen, werd dat snel minder.

Aan de game valt dan misschien niet meer zo duidelijk te zien dat we hier te maken hebben met een 'simpele' mobile game, maar aan de besturing en physics merkte ik het direct.

Ondanks dat er qua physics grote stappen zijn gemaakt ten opzichte van de mobile versie, komt het nog lang niet in de buurt van wat we tegenwoordig gewend zijn van andere racegames op consoles/PC. De auto's plakken op de weg, het is bijna onmogelijk om een drift te maken en, belangrijker, je krijgt totaal geen feedback.

Daar komt nog eens bij dat Gear Club Unlimited veel te gemakkelijk is en er standaard allemaal assists aanstaan waar zelfs casual racegamers jeuk van zullen krijgen. Maar ook als je alles uitzet, is het kinderlijk eenvoudig om eerste te worden. Zelfs zonder assist is het net of je een racegame on rails aan het spelen bent.

Nee, zoals het er nu naar uitziet, wordt Gear Club Unlimited eigenlijk alleen maar aardig omdat het leuk en nieuw is om een racegame te spelen op de Switch. ★

GEEN ONBEKENDE

Eden Games is geen onbekende als het gaat om racegames. Ze zijn de ontwikkelaar van V-Rally 1, 2 en 3, Need for Speed: Porsche Challenge en Test Drive Unlimited 1 en 2.



Altijd saaie races met zo'n dubbele doorgetrokken streep.

VERWACHTING ***FLORIAN:***

Als ik m'n roze Switch bril afzet, is Gear Club Unlimited een vrij standaard game die in deze vorm geen voldoende zou scoren op een andere console. Hopelijk wordt er nog flink gesleuteld aan physics en besturing!

- \+ Een racegame op de Switch.
- \+ Je eigen droomgarage bouwen.
- \- Physics.
- \- Besturing.

RACEGAME
EDEN GAMES / MICROIDS
1 - 4 SPELERS
1 DECEMBER 2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Eigenlijk is Wouter altijd onze Speciale Redacteur van de Maand omdat het een complete dwaas is, maar... als je altijd een complete dwaas bent, is dat juist weer niet speciaal, toch?

Anyway, de man was weer nadrukkelijk aanwezig de afgelopen weken. Zo was hij tijdens de Blockbuster Bonanza (zie pag. 072) de enige die vrijwel de hele dag aan het streamen was met Wolfenstein, Super Mario en Assassin's Creed, maakte hij een prachtige Star Wars Special die op dit moment in de winkels ligt (zie pag. 73), liep ie zoals gewoonlijk weer wat blauwtjes op Tinder waar ie ons uitgebreid verslag van deed én trad hij toe tot de ondernemingsraad van onze uitgeverij. Wat? Huh? Wie? Wouter?

Tja, als zelfs iemand waar je alles van kan verwachten, in staat is ons in totale verwarring achter te laten, ben je toch wel een héél speciaal geval...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET IS SIMPEL; DE HELFT VAN DE WERELD ZAT ER GEWOON NAAST. THE EVIL WITHIN IS EEN KLASSIEKER!"



Aan valse bescheidenheid doet Simon niet.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IEDEREEN DIE HET DAAR NIET MEE EENS IS, KAN M'N POLITIEK INCORRECTE REET KUSSEN."



Aan valse bescheidenheid doet Graddus niet.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



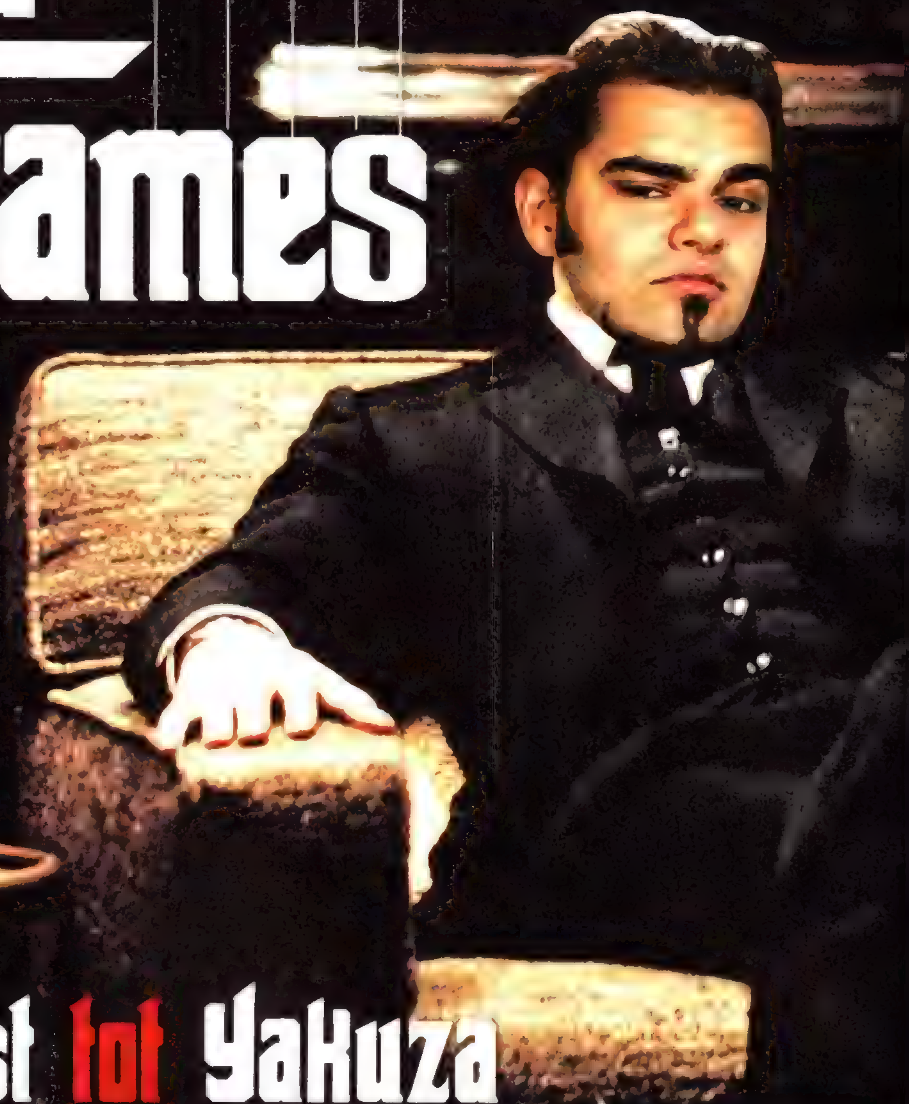
REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

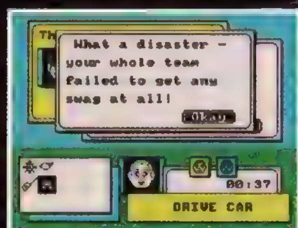
AER: MEMORIES OF OLD
CARRIED AWAY
CULDCEPT REVOLT
DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
FIRE EMBLEM WARRIORS
FOOTBALL MANAGER 2018
REAL FARM
ROGUE TROOPER REDUX
SPELUNKER PARTY
WULVERBLADE

Misdaad in Games



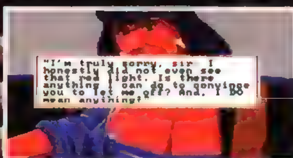
Misdaad loont niet... en toch worden dagelijks duizenden levens verwoest door de desastreuze gevolgen van zowel kleinschalige als georganiseerde misdaad. Ook 'normale' mensen lijken er enorm door geïntrigeerd, want waarom zijn misdaadseries op tv anders zo populair en is een game als GTA V zo'n mega succes?

Van Police Quest tot Yakuza



They Stole A Million (1986)

Een overval staat of valt met een goede planning. Zo ook in deze game, waarin je jouw criminele magnum opus moet laten slagen door plattegronden te bemachtigen, specialisten in te huren en alle stappen goed te timen. 'Zodra het alarm gedeactiveerd is, heb je twee minuten om de kluis te kraken!'



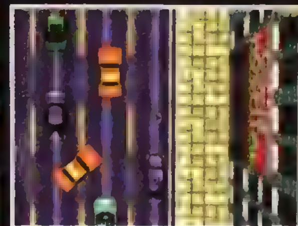
Police Quest In Pursuit of the Death Angel (1987)

Dit verhaal, over een beginnende politieagent die opeens verzeild raakt in de onderwereld laat je alle procedures volgens 't boekje uitvoeren. Het dwingt je om ook de minder spannende zaken mee te maken, zoals briefings, douchen en kijken wat er in je kluisje ligt. Boeiend hoor, misdaad bestrijden.



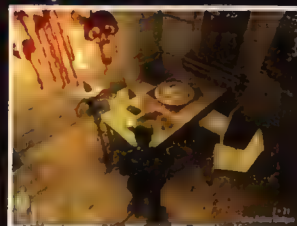
NARC (1988)

Een van de eerste 'extreem gewelddadige' games ooit. En dat komt omdat je de drugsdealers in deze game maar op twee manieren kunt uitschakelen: door ze te ontwapenen en te arresteren... of door ze compleet aan flarden te knallen met een machinegeweer of bazooka. Yay, lichaamsdelen!



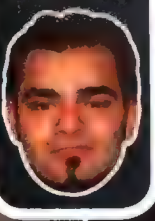
Grand Theft Auto (1997)

De eerste twee games in de GTA serie zijn topdown en focussen zich vooral op het jatten van auto's (inclusief het omver rijden van voetgangers, uiteraard) en het verkennen van grote, open steden. Dé misdaadgame.



Max Payne (2001)

Als politieagent staat Max aan de kant van de wet, maar als zijn familie wordt vermoord door junks én hij door z'n collega's als moordenaar wordt gezien, besluit hij ondubbelzinnig wraak te nemen op de misdadigers die de straten van zijn stad vervuilen. Weinig games weten de sfeer van de criminele onderwereld zo goed neer te zetten als Max Payne.





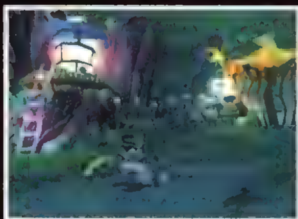
Het is grappig om over misdaad te praten in de context van games, want in eerste instantie zou je denken dat bijna elke game wel over misdaad gaat. Als er vijanden zijn, dan betekent 't dat ze iets slechts hebben gedaan, toch? Misdaad! Criminaliteit!
Ja, eh, nou, dat is dus niet per se zo. Men spreekt namelijk van misdaad als de wet overtreden wordt. En de wet… tja, die is in elk land weer anders. Dus de ene daad kan geen probleem zijn in land A, maar kan jou zomaar het label 'misdadiger' opleveren als je hetzelfde in land B doet. Best raar eigenlijk.
Laten we Amerika als voorbeeld nemen: in de staat Texas is het (mits je een vergunning hebt) helemaal prima om met een pistool op zak effe naar de supermarkt te gaan om een broodje te halen. Maar als je datzelfde geintje in New York zou uithalen, ben je binnen de kortste keren omsingeld door een peloton bewapende cops.
Het is bizar maar waar: wel of niet misdadig zijn, kan simpelweg afhangen van waar je je bevindt.

Eigen Rechter

Ironisch genoeg geldt dit ook voor videogames. Is elke vijand die je tegenkomt in een game automatisch een misdadiger? Nope, dat hangt dus helemaal af van wat de wetten in die game zijn. Begaat Dr. Robotnik een misdaad door alle dierenvriendjes van Sonic the Hedgehog te ontvoeren en ze in robots te veranderen? Wellicht, maar voor hetzelfde geld zijn er op die planeet geen wetten tegen wildstroperij en dierenmishandeling. Wellicht begaat juist Sonic een misdaad door Dr. Robotnik's z'n machines te slopen en eigen rechter te spelen.
Hé, misschien bega jij wel een misdaad door in Street Fighter II de wereld rond te reizen en andere vechtersbazen midden op straat op hun bek te rammen. Heb je daar ooit over nagedacht?
Heb je weleens stilgestaan bij 't feit dat jij mogelijk de crimineel bent in de game, zonder dat dit expliciet aan je verteld is? Waarschijnlijk niet; simpelweg omdat een goede game ervoor zorgt dat je jezelf in de hoofdrolspeler verplaatst… en jij jezelf niet ziet als een misdadiger. Zelfs in Grand Theft Auto (waarin je overduidelijk een crimineel speelt en verschrikkelijke dingen doet) vergeet je als speler vaak dat je virtuele misdaden aan het plegen bent, want dat doe jij in 't echte leven immers ook niet...

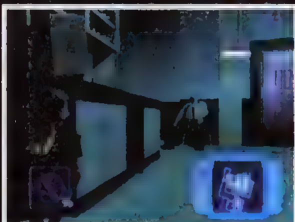
Oorlogsmisdaden

Het is daarom makkelijk voor non-gamers om te denken dat games mensen mogelijk tot criminele activiteiten kunnen aanzetten. Het feit dat wij tijdens 't gamen vaak niet eens stilstaan bij de wettelijke consequenties die onze virtuele handelingen hebben, geeft die doemdenkers alleen maar meer ammunitie. En dat is enigszins begrijpelijk, want games zijn dusdanig vaak bezig met het voorschotelen van criminele activiteiten als vermaak, »



Sly Raccoon (2002)

Wasbeer Sly is een professionele dief zoals Robin Hood: hij jat als de beste, maar alleen van criminele organisaties. In zijn eerste avontuur moet hij het boek terugvinden waar alle geheimen van zijn vermoorde vader (en de rest van zijn legendarische dievenfamilie) in beschreven staan.



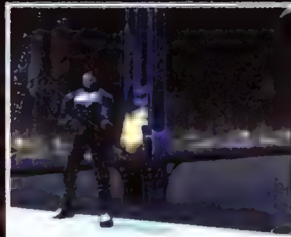
Stolen (2005)

In deze futuristische stealthgame bestuur je de aantrekkelijke dievegge Anya, die met haar nachtkijker, verdovende pijltjes en knappe gadgets de schatten uit de best beveiligde musea weet te jatten. Aan doden doet ze niet; stealth is hier dus écht het devies.



Scarface The World is Yours (2006)

Er kwamen in 2006 twee geweldige games uit die gebaseerd waren op legendarische misdaadfilms, waaronder The Godfather. Maar Scarface: The World is Yours is vanuit een crimineel oogpunt interessanter. Je moet drugs smokkelen, witwasbedrijven starten, etcetera. Misdaad is hard werken!



Crackdown (2007)

De georganiseerde misdaad aanpakken is niet makkelijk, maar jouw superkrachten helpen een hoop! Tof is vooral hoe jouw acties ook daadwerkelijk consequenties hebben: schakel de wapenhandelaar van een bende uit en de misdadigers zullen met minder destructieve wapens rondlopen. Nice!



Kane & Lynch Dead Men (2007)

Misdadiger spelen is leuk, maar het is toch extra leuk als ze zich ook daadwerkelijk als misdadigers gedragen. Vooral Lynch, die af en toe psychotische aanvallen krijgt en dan keihard begint te hallucineren, is een prachtige verschijning met z'n grove taalgebruik en weinig subtiele omgang met de medemens. »

De Grootste Misdaadsyndicaten

Maffia



De bekendste van alle criminele organisaties is zonder twijfel de Italiaanse maffia, mede dankzij hun plek in de Amerikaanse geschiedenis en de daarop geïnspireerde films.
In Amerika stelt de maffia echter niet veel meer voor dankzij het keiharde optreden van de overheid. In Italië is de maffia echter nog springlevend, met vier grote families, waarvan de in Napels opgerichte Camorra de grootste is. Ze harken jaarlijks meer dan dertig miljard dollar binnen met criminele activiteiten als wapenhandel, drugshandel, prostitutie en gokpraktijken. De 'Ndrangheta hijgt echter in hun nek, vanwege hun connecties met de Colombiaanse drugskartels. Deze op één na grootste maffiafamilie is een van de grootste cocaïne-importeurs van Europa.
Wie dit soort avonturen zelf wil beleven, kan natuurlijk gewoon de Mafia franchise een slinger geven. GTA: Liberty City Stories (2005) is de enige GTA-game waarin de hoofdrolspeler voor de maffia werkt.

Triad



De Triad is de verzamelnaam voor de Chinese equivalent van de maffia, die overal vertakkingen heeft waar zich omvangrijke Chinese bevolkingsgroepen bevinden, zoals Hong Kong, het Chinese vasteland, Taiwan, Macao, Singapore, etc. (men beweert dat zich zelfs in Nederland een kleine Triad-community bevindt).
In tegenstelling tot de maffia en de Yakuza, is de Triad erg losjes van opzet; zij die onderaan de ladder staan, worden niet echt in 't gareel gehouden door hun superieuren. En alle winst die een Triad-groep maakt, gaat volledig naar hen en niet naar de collectieve organisatie. Gecombineerd met het feit dat Triad-leden extreem gewelddadig zijn (ze schromen niet om publiekelijk mensen te verminken of te executeren) maakt dit ze tot een van de minst voorspelbare en gevaarlijkste criminele organisaties ter wereld.
Zowel Sleeping Dogs (2012) als Stranglehold (2007) zijn third-person shooters die zich richten op de strijd tegen de Triad. Stranglehold focust zich daarbij op de stijlvolle actie, terwijl Sleeping Dogs meer op GTA lijkt.

Yakuza



De Yakuza is de Japanse maffia; ze staan ook bekend als de 'Gokudo', wat 'het ultieme pad' betekent.
Zoals je verwacht van Japanse organisaties zijn de Yakuza extreem goed georganiseerd en gestructureerd, met een duidelijke hiërarchie. Wie tot de Yakuza wil toetreden, zal ultieme trouw moeten zweren; zij worden je nieuwe familie. Er zijn zo'n 58.000 Yakuza-leden, verspreid over zo'n vier 'families', waarvan de Yamaguchi Gumi met gemak de grootste is. Zij tellen meer dan 50.000 leden (verdeeld over 850 clans) en verdienen jaarlijks meer dan zes miljard dollar aan hun voornamelijk drugsgerelateerde criminele praktijken.
De gelijknamige Yakuza serie laat op absurde maar toch verrassend authentieke wijze zien hoe men in Japan naar deze schimmige organisatie kijkt, en in Wreckless: The Yakuza Missions (2002) kan er tegen de organisatie geracet worden. LOL.

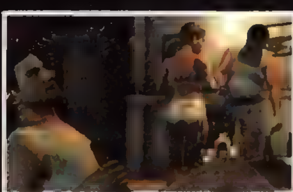
Kartels



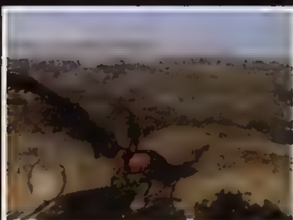
De vele drugskartels in (vooral) Zuid-Amerika zijn relatief kleine groepjes die, zoals de naam al verklapt, volledig draaien om het produceren, leveren en verkopen van voornamelijk Colombiaanse cocaïne. De meeste van deze kartels zitten tegenwoordig in Mexico en houden zich voornamelijk bezig met het smokkelen van de drugs, omdat hun land grenst aan hun grootste afnemer: de Verenigde Staten. De grootste van de huidige drugskartels, het Mexicaanse Sinaloa Cartel, bezit bijna tweederde van de drugsmarkt ter plaatse. In 2014 werd El Chapo, de beruchte leider van deze bende, gearresteerd, maar ook zonder hem is 't kartel nog altijd springlevend.
In Call of Juarez: The Cartel (2011) wordt de relatie die Amerika met de Mexicaanse kartels heeft goed belicht, en in Ghost Recon: Wildlands (2017) is te zien hoe Boliviaanse drugskartels te werk gaan.



Saints Row 2 (2008)
Saints Row staat tegenwoordig bekend als het gestoorde, ADHD-erige broertje van GTA waarin je superkrachten hebt en mensen kunt slaan met dildo's. Maar het begon als een relatief serieuze misdaadgame over rivaliserende bendes die om de macht over de onderwereld strijden. Saints Row 2 is in dit opzicht 't hoogtepunt.



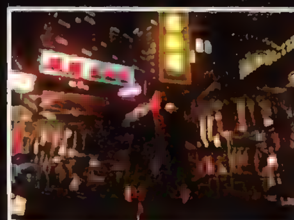
Mafia II (2010)
Niets heeft misdaadgames zo gestimuleerd als GTA; de vrije, open manier van spelen bleek dé basis te zijn voor het uitleven van criminele fantasieën. Vele klonen waren het gevolg, met Mafia II als een van de interessantere. Jezelf omhoogwerken in de maffia van het fictieve Empire Bay rond de jaren '40 is makkelijker gezegd dan gedaan.



Red Dead Redemption (2010)
'Het lijkt hier wel het wilde westen' is een uitspraak waarmee vaak een toestand van totale wetteloosheid wordt bedoeld. En niets laat dit zo mooi zien als Red Dead Redemption (lees: 'GTA in het cowboytijdperk') waarmee Rockstar de ultieme en bruutste wilde westen game tot op heden afleverde.



L.A. Noire (2011)
Dat Rockstar niet alleen uitblinkt in het creëren van ultragewelddadige misdaadfantasieën bleek toen ze detective-avontuur L.A. Noire uitbrachten, waarin ze op stijlvolle wijze misdaad van de andere kant laten zien. Vooral het ondervragen van misdadigers en getuigen - waarbij de realistische gezichtsuitdrukkingen goed naar voren komen - is essentieel in deze game.



Sleeping Dogs (2012)
Sleeping Dogs is een spiritueel vervolg op de True Crime games, die op hun beurt weer GTA-klonen waren waarin je niet als misdadiger speelt maar als undercover politieagent. Zo ook in Sleeping Dogs, waar je in het huidige Hong Kong de Triad moet zien te infiltreren. GTA meets John Woo; een ijzersterke combinatie.

Ter Wereld





Bratva



'Bratva' betekent 'broederschap' en is, kort door de bocht, de naam van de Russische maffia. De Bratva bestaat uit vele kleine 'brigades' die allemaal onafhankelijk van elkaar opereren. Deze brigades verenigen echter wel al hun financiën en middelen, zodat grote operaties gefinancierd en uitgevoerd kunnen worden.
De grootste van deze brigades is de Solntsevskaya Bratva, met zo'n negenduizend leden. De groep is gespecialiseerd in mensensmokkel en drugs en is een van de oorzaken dat twaalf procent van alle heroïne op de wereld door Russen wordt genuttigd, terwijl in Rusland maar een half procent van de wereldbevolking woont.
In GTA IV (2008) hoort hoofdrolspeler Niko Bellic in het begin bij de Bratva, en in Hotline Miami (2012) zijn de leden van de Bratva je voornaamste vijanden.

dat ze vergeten uit te leggen dat sommige dingen wettelijk echt niet okay zijn.
In Splinter Cell moet je bijvoorbeeld bewakers gijzelen (je kunt de game anders niet uitspelen) maar dat is eigenlijk hartstikke illegaal, zelfs voor militairen. En in veel shooters, zoals Call of Duty en Medal of Honor, zijn er momenten dat je niet verder kan spelen tot je elke vijandelijke soldaat in een gebied afgeknald hebt. Dus doen we dat, maar het is eigenlijk een keiharde oorlogsmisdaad. Want ja, er gelden zelfs regels tijdens oorlogen. Als vijandelijke soldaten uitgeschakeld of omsingeld zijn of zichzelf overgeven, dan is het wettelijk verplicht om ze te sparen. Je weet wel, zodat we menselijk blijven en geen sociopatische moordmachines worden. Games vergeten dit nog weleens en bombarderen jou zonder problemen tot virtuele oorlogsmisdadiger.

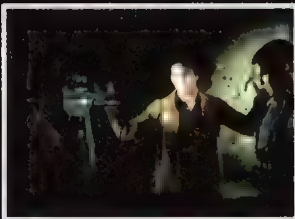
Breek De Wet

Gelukkig weten wij dat het simuleren van misdaad in games ons geen slechtere mensen maakt, maar juist betere. Onderzoek heeft namelijk uitgewezen dat misdaadcijfers altijd extreem dalen rond de release van grote, populaire videogames, zoals (ironisch genoeg) een nieuwe GTA of Call of Duty. Logisch, want zelfs de grootste misdadiger kan de wet niet overtreden als ie met een controller in z'n klauwen voor de tv zit.
Maar games kunnen ons op nóg een manier helpen om misdaad tegen te gaan. Door de duisterdere kanten van de mensheid te verkennen in een veilige context (videogames dus) kunnen we onszelf beter begrijpen. Door te simuleren waarom iemand de wet zou willen overtreden, de dualiteit te voelen van dat daadwerkelijk dóén en te moeten nadenken over de consequenties ervan, kan ons verlangen om die criminele handelingen in de echte wereld uit te voeren juist afnemen. Pomp die frustratie dus in een game, breek de wet op virtuele wijze… en laat daarmee het verlangen los om échte misdaden te plegen. Gamen wordt immers een stuk lastiger als je in de bak zit. ✖



Watchdogs (2014)

Als je achter je computertje zit, denk je er niet altijd over na, maar ook online kun je de wet overtreden. Vooral als je een hacker bent die zo goed is dat ie online banken kan beroven. En al helemaal als je zo getalenteerd bent dat je met je smartphone zo goed als de gehele stad kunt hacken, door bijvoorbeeld lantaarnpalen en verkeerslichten over te nemen.



Battlefield Hardline (2015)

De mechanics van de Battlefield games, maar dan geïmplementeerd in misdaadscenario's in plaats van oorlogsgebieden. Battlefield Hardline is dus gewoon een keiharde en verslavende wetshandhaving- en misdaadsimulator. Banken beroven, gijzelaars nemen, achtervolgingen, beschermen van kroongetuigen, boeven vangen… het zit er allemaal in.



This is the Police (2016)

Jij bent politiechef Jack Boyd en je hebt nog een half jaar voordat je met pensioen gaat. Ga je die tijd spenderen door de misdaad nog effe hard aan te pakken, of neem je het ervan door je van je corrupte kant te laten zien en onderzoeken naar misdaadbazen te saboteren om zo flink te verdienen? Het is aan jou.



Klepto (2016)

Klepto is de ultieme inbrekersimulator. Je loopt 's nachts rond in een ogenschijnlijk vredige buitenwijk, en het is aan jou om te kiezen welk huis je betreedt. Je kunt dit subtiel doen door sloten te kraken… of met een baksteen de ruiten in te gooien. Vervolgens is het pakken wat je pakken kunt, maar pas op voor de pliesie!



Yakuza 6: The Song of Life (2018)

De Yakuza-reeks laat je vrij rondstruinen door de Japanse straten en confronteert je met de gestoorde, Japanse onderwereld. Je bent zelf een van de titulaire gangsters en doodt je tijd met het op de vreemdste manieren in elkaar slaan van andere Yakuza-leden. Om net te doen alsof je een goed persoon bent, run je tevens een weeshuis…

OP NAAR
24 SEPTEMBER
2001

SIMON REVANCHEERT ZICH MET...

SILENT HILL 2

Deze maand is het Simon die zich revancheert vanwege het feit dat hij als zelfbenoemd survival horror specialist nog nooit Silent Hill 2 had gespeeld! Hoog tijd dus om deze smet op zijn blazoen weg te poetsen.

Letterlijk de eerste vraag die Ed stelde toen ik voor de PU begon te schrijven, was wat mijn favoriete genre is. Survival horror, antwoordde ik, zoals zo vaak als iemand me die vraag stelt. Maar elke keer als ik dat antwoord geef, is er een stemmetje in mijn hoofd dat zegt: LEUGENAAR! Dat stemmetje kan best wel hard schreeuwen eigenlijk. En dat stemmetje bestaat omdat ik Silent Hill 2 nooit heb gespeeld. Serieus, ik denk dat ik 95% van alle grote survival horror games sinds begin jaren '90 heb uitgespeeld, maar juist deze titel - door velen beschouwd als de allerbeste uit het genre - heb ik om onverklaarbare redenen nooit onder de knoppen gehad. Dat knaagt al zestien jaar lang aan me.

En omdat ik geen zin heb om in m'n eentje door een zestien jaar oude game te banjeren, besluit ik mijn Silent Hill 2 avontuur te streamen.

LACHEN, GIEREN, BRULLEN

Stream-avond 1: Wat hebben we gelachen. Over hoe spuuglelijk Silent Hill 2 eruitziet en over die veel te lompe, dikke mist (ik speelde de originele PS2-versie en niet de mindere PS3-port). De kijkers en ik gaan stuk om de afschuwelijke voice-acting (een serieuze kanshebber voor aller slechtste ooit gehoord) en de prehistorische tank-controls (een erbarmelijke vorm van besturen waarbij het hoofdpersonage alleen kan draaien en vooruit kan lopen, in plaats van dat je gewoon normaal door de 3D-omgeving beweegt).

Zo'n beetje alles is slecht verouderd, maar hé, ik ben wel mooi op weg om eindelijk Silent Hill 2 uit te spelen. Bovendien kan de verhaallijn nog weleens interessant worden, met James Sunderland die op zoek gaat naar zijn vrouw nadat hij een brief van haar ontvangt waarin staat dat ze in Silent Hill op 'm wacht. Saillant detail: zijn vrouw is al drie jaar dood.

ZO ENG ALS EEN PUPPY

Stream-avond 2: Ik besef dat er niks meer eng is aan Silent Hill 2. Zo doodsbang als ik als klein jochie door het originele Silent Hill liep, zo koeltjes jog ik nu vele kilometers door de straten van het vervolg. Er liggen meer dan genoeg kogels, de ranzige vijanden zijn te statisch om een serieuze bedreiging te vormen en de achterhaalde graphics zijn eerder lachwekkend dan dat ze angst inboezemen.

Wat me wel opvalt: de kijkers van dag één zijn toch teruggekomen. En ikzelf vermaak me ook opperbest. Al spelend zie ik tussen de dikke plakken roest door weldegelijk iets schitteren. De fantastische camerahoeken die deze game gebruikt bijvoorbeeld, of de heerlijke muziek. Ook die typische old skool survival horror gameplay, waarbij je gebouwen systematisch verkent, de meeste deuren kapot of op slot zijn en waarbij die ene sleutel je net effe die euforie-injectie geeft omdat je eindelijk die ene kamer in kan waar je zo graag in wilde. Deze opzet zien we al jaren niet meer terug in games; maar ik besef hoezeer ik het mis, omdat het nog steeds heerlijk voelt om zo'n map langzaam maar zeker af te werken.

DOOD EN WEDEROPSTANDING

Stream-avond 3 en 4: Het verbaast me niets dat dezelfde kijkers opnieuw zijn teruggekomen voor deze zestien jaar oude game. Silent Hill 2 is namelijk fantastisch. Hoe belabberd het ook verouderd is, de game blijft boeien doordat het continu haalbare doelen in het vooruitzicht















stelt. Bovendien heeft het verhaal me volledig te pakken. Het is tot op dit punt slecht verteld en het vordert traag, maar het boeit en intrigeert en ik snak naar antwoorden.

Die antwoorden krijg ik bijna, want ik zit nu echt op het einde van de game, als ik een blik werp op de dikke PlayStation 3 waar ik op speel. Ik lach een keer naar de stream-camera. "*Weet je hoe bijzonder dit is; ik heb denk ik al tienduizend uur op deze PlayStation 3 gespeeld en hij doet het gewoon nog steeds, de fat ass.*"

Alsof het lot ermee speelt, gaat de PS3 nog geen twintig minuten later tijdens de stream kapot. I shit you not. Zestien jaar wachten en met de finish in zicht word ik genaaid door ironie. Wond op de pleister: m'n savefile sterft samen met de PS3.

DOODSTIL

Stream-avond 5: Ik vertel dit verhaal, omdat het vervolg iets zegt over Silent Hill 2. Ik kan besluiten te stoppen en dit artikel te schrijven met bovenstaande als ironische finale. Maar ik zit er veel te diep in. En met mij alle kijkers, zo leer ik in de chat. Iedereen smeekt om een afsluiting.

"Silent Hill 2 eindigt prachtig, aangrijpend en op meesterlijk volwassen wijze."

Zonder te streamen speel ik alles overnieuw. Langs de lelijke monsters, de donkere gebouwen, voorbij de afschuwelijke voice-acting en de mooie camerastandpunten; tot op het punt waar ik gebleven was.

Als ik de laatste dag de stream aangooi en iedereen beseft dat we het einde gaan zien, is de dankbaarheid voelbaar. Ik hoef nog maar een half uur, maar dat halve uur maakt alle ellende de moeite waard. Zo levendig als de chat is de eerste dagen, zo doodstil is het tijdens de finale, dat zegt iets.

Silent Hill 2 eindigt prachtig, aangrijpend en op meesterlijk volwassen wijze, waarbij de schrijvers geen moment een voor de hand liggende, makkelijke uitweg kiezen. We zijn er allemaal doodstil van. Zestien jaar later en ik heb het gedaan. Survival horror is mijn favoriete genre...

Kijk eens aan. Het stemmetje is weg. ✖

Game: Silent Hill 2
Release: 24 september 2001
Reden van niet spelen: Er bestaat geen reden om Silent Hill 2 niet te spelen. Ik ben gewoon ietsje later dan de rest van de wereld...
Verouderd? Nogal ja, in ieder geval op het gebied van actie, besturing en graphics.
Aanrader? Tijdens het spelen baalde ik voortdurend dat ik deze game niet in 2001 heb gespeeld. Hoe bizar goed moet de ervaring toen wel niet geweest zijn? Ondanks dat je continu weet dat je in een oud barrel rijdt, zou ik het serieus aanraden aan iedereen die wel wat durft te slikken om in ruil daarvoor een klassiek hoogtepunt uit het genre te beleven.

1999
Silent Hill

2001

GOLD AWARD
SCORE 92
Silent Hill 2 is een topgame waar elke survival horror liefhebber gegarandeerd pap van zal lusten. Maar het is wel hele bloederige pap.

2003
Silent Hill 3

2004
Silent Hill 4: The Room

2008
Silent Hill: Homecoming

2012
Silent Hill: Downpour

2017

GOLD AWARD
SCORE 90
Een game die zo belabberd verouderd is maar je toch zo weet te grijpen, dat getuigt van grootse verborgen schoonheid. Silent Hill 2 heeft dat, verpakt in klassieke gameplay, met een intrigerend plot, waanzinnige finale en indrukwekkende regie. Noem het lelijk, lach het uit, spuug op dit cijfer; het maakt me niets uit. Ik en al die terugkerende kijkers can't be wrong. Dit is ware gamegeschiedenis.

DE KRACHTIGSTE CONSOLE OOIT!

XBOX ONE X

Tijdens de E3 van 2016 liet Microsoft weten hard te werken aan een nieuwe console die de concurrentie compleet omver zou gaan blazen. Inmiddels ligt de Xbox One X bijna in de winkels en Florian geeft je alle ins en outs.

SPECS

- Custom 8-core AMD CPU op 2,3Ghz
- 12GB GDDR5 RAM-geheugen
- 326GB/s memory bandwith
- Custom 6 Teraflop GPU
- 4K Blu-ray disc drive
- 1TB Harddisk
- HDMI 2.0b met een maximale resolutie van 2160p op 60fps
- Ondersteuning voor AMD Freesync
- Ondersteuning voor HDR10
- Ondersteuning voor DTS, Dolby Atmos en PCM 2.1/5.1/7.1

Ter vergelijking, de Xbox One X is met deze specs en features zo'n 40% krachtiger dan zijn grote concurrent, de PlayStation 4 Pro.



VR?

De Xbox One X is meer dan krachtig genoeg voor VR en krijgt daar in de toekomst ook ondersteuning voor. Hoe dat er precies uit gaat zien en met welke headset de Xbox One X gaat samenwerken is nog even afwachten, maar VR op de Xbox One X wordt ooit sowieso een mogelijkheid.



WELKE GAMES KRIJGEN ONDERSTEUNING?

Er zijn al een shitload games aangekondigd die Xbox One X ondersteuning krijgen. Het gaat dan om nieuwe games, die nog uit moeten komen, maar ook een aantal games die al uit waren, krijgen doormiddel van een update ondersteuning voor de Xbox One X. Microsoft noemt die games 'Xbox One X Enhanced' en dat staat ook op de doosjes van de games, zodat ze duidelijk herkenbaar zijn. Dit is de volledige lijst van games die Xbox One X Enhanced zijn of worden.

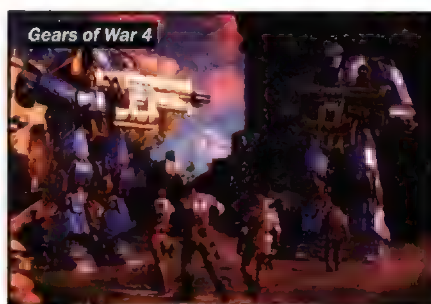
A Plague Tail: Innocence • Anthem • The Artful Escape • ARK: Survival Evolved • Ashen • Ashes Cricket • Agents of Mayhem • Age of Empires Definitive Edition • The Artful Escape of Francis Vendetti • Assassin's Creed: Origins • Astroneer • Away: Journey to the Unexpected • Battlerite • Battlefield 1 • Below • Biomutant • Black Desert • Brawlout • Chess Ultra • Code Vein • Conan Exiles • Crackdown 3 • Crossout • Cuphead • Dark and Light • Darksiders 3 • The Darwin Project • Dead Rising 4 • Deep Rock Galactic• Deus Ex: Mankind Divided • Diablo 3: Reaper of Souls • Dishonored 2 • Disneyland Adventures • The Division • Doom • Dovetail Games Euro Fishing • Dragonball FighterZ • Dynasty Warriors 9 • The Elder Scrolls Online • Elex • Elite Dangerous • Everspace • The Evil Within 2 • F1 2017 • Fable Fortune • Fallout 4 • Farming Simulator 18 • Far Cry 5 • FIFA 18 • Final Fantasy XV • Firewatch • For Honor • Fortnite • Forza Horizon 3 • Forza Motorsport 7 • Gears of War 4 • Gravel



Final Fantasy XV



Rise of the Tomb Raider



Gears of War 4



Battlefield 1



STRAK, STRAKKER, STRAKST

De Xbox One X is ontwikkeld met 4K/HDR-schermen in het achterhoofd. Om games in 4K af te spelen, heb je echter flink wat rekenkracht nodig en dat is exact de reden waarom de Xbox One X vol zit met vette hardware. Developers zijn echter vrij om de hardware te gebruiken zoals ze zelf willen. Zo kunnen er dus ook games uitkomen voor de Xbox One X waarbij de framerate hoger is dan normaal, of andere grafische toeters en bellen zoals lighting effects en textures er veel strakker uitzien.

Als je een 4K/HDR TV hebt, zullen games in 4K draaien en veel scherper zijn dan op een Full HD TV, maar ook als je nog een 'oude' 1080p televisie hebt staan, is er wel degelijk winst te behalen met de Xbox One X. De console maakt namelijk gebruik van een techniek die downsampling, of supersampling genoemd wordt. In feite wordt dan de 4K resolutie in een Full HD-formaat geropt, waardoor je alsnog strakkere beelden krijgt dan wanneer de game op native 1080p draait. Zelfs op een Full HD TV zien games er dus beter uit op de Xbox One X, maar je haalt de volledige potentie er pas uit met een dik 4K/HDR-scherm.



NO BRAINER VOOR 4K TV'S

Als je een dikke 4K/HDR TV hebt, is de Xbox One X zo ongeveer een no-brainer. Het verschil tussen Full HD en 4K/HDR is gigantisch en de Xbox One X games zien er werkelijk prachtig uit op zo'n peperdure televisie.

Als je nog een Full HD TV hebt staan, is het verschil tussen games op de normale Xbox One en Xbox One X niet zo heel groot. Door supersampling zien de games er iets strakker uit en draaien vaak wat soepeler als het gaat om framerate, maar daar houdt het wel mee op. De Xbox One X is een vette upgrade voor je 4K/HDR TV, maar op een Full HD TV kan je nog prima uit de voeten met de Xbox One S.



PRIJS + PROJECT SCORPIO EDITION

De Xbox One X, met één controller, ligt vanaf 7 november in de winkels voor 499 euro. Er is slechts één versie beschikbaar: zwart met een 1TB harddisk.

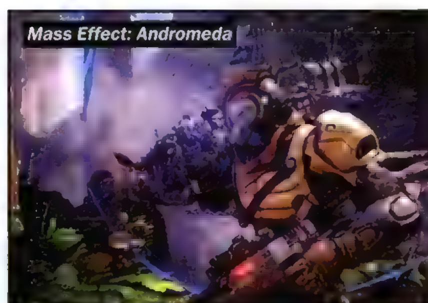
Er is echter ook een zeer gelimiteerde Project Scorpio Edition (de codenaam van de Xbox One X), maar die was binnen een uur wereldwijd uitverkocht. Deze versie ziet er iets anders uit met Project Scorpio logo's en heeft een iets andere finish, maar is verder identiek aan de normale Xbox One X. ✖



• Greedfall • Gridd • Ghost Recon: Wildlands • Ginger: Beyond The Crystal • Gwent • Halo 5 • Halo Wars 2 • Hand of Fate 2 • Hello Neighbour • Hitman • Homefront: The Revolution • Immortal: Unchained • Injustice 2 • Jurassic World Evolution • Killer Instinct • Killing Floor 2 • Kingdom Come: Deliverance • LA Noire • The Last Night • Life is Strange: Before the Storm • The Long Dark • Madden NFL 18 • Mafia 3 • Mantis Burn Racing • Mass Effect: Andromeda • Metal Gear Survive • Metro Exodus • Middle-earth: Shadow of War • Minecraft • Minion Masters • Monster Hunter: World • NBA 2K17 • NBA 2K18 • Need for Speed: Payback • Nine Parchments • Observer • Okami HD • Ooblets • Ori and the Will of the Wisps • Outlast 2 • Paladins • Path of Exile • Playerunknown's Battlegrounds • Portal Knights • Pure Chess • Pro Evolution Soccer 2018 • Project Cars 2 • Quantum Break • Raiders of the Broken Planet • Railway Empire • Real Farm • ReCore • Redout • Real Farm Sim • Resident Evil 7 • RiME • Rise of the Tomb Raider • Riverbond • Robocraft Infinity • Roblox • Rocket League • Rush • Rugby 18 • Sea of Thieves • Slime Rancher • SMITE • Sniper Elite 4 • Sniper Ghost Warrior 3 • Sonic Forces • Star Wars Battlefront 2 • State of Decay 2 • Strange Brigade • Super Lucky's Tale • Steep • Superhot • The Surge • Skyrim • Surviving Mars • Titanfall 2 • Tacoma • Tekken 7 • Tennis World Tour • Train Sim World • TT Isle of Man • Unruly Heroes • Warframe • Warhammer: End Times • We Happy Few • The Witcher 3 • Wolfenstein 2 • World of Tanks • WRC 7 • Zoo Tycoon




Cuphead


Mass Effect: Andromeda


State of Decay 2



ED SCHIET... NIET ERG OP

HUNTING SIMULATOR

Voor de tweede aflevering van 'Gamen met Ed' kwam Martin met Hunting Simulator op de proppen, een game waarin je onschuldige dieren neer moet knallen. Een kolfje naar de hand van Ed, toch?



Ik zal 't jullie heel eerlijk zeggen, ik heb in m'n hele leven nog nooit één schot gelost. De militaire dienstplicht bestond nog wel in mijn jeugdjaren, maar als je wat natte ontbijtkoek in je bilspleet smeerde en tijdens de keuring een vinger in je kont stopte en die vervolgens verheerlijkt begon af te likken, hadden ze je bij defensie ineens niet zo hard meer nodig.
Ook op de kermis sloeg ik de schiettent altijd over en was ik vooral te vinden bij de grijpmachines, waar ik heel wat meer horloges heb ingegooid dan eruit gehaald.
Met schieten heb ik dus niet zoveel, maar virtueel is dat natuurlijk een ander verhaal. Knallen met je controller is tof, ook al doe ik dat toch wat liever op Nazi's en ander tuig, dan op weerloze bambi's.

Gamedesign

Hunting Simulator vertoont opvallend veel gelijkenissen met mijn game van vorige maand: Fishing Planet. Ook hier kies je eerst een character, al kun je die dan niet verder customizen. Daarna is het een kwestie van dieren neerknallen, waarmee je punten verdient. Hoe groter de afstand en hoe minder schoten je nodig hebt, hoe beter. Met die punten speel je nieuwe omgevingen vrij en kun je je gear upgraden. Jagen of vissen; het maakt qua gamedesign dus eigenlijk niet zo heel veel uit.
In tegenstelling tot vissen die jou niet of nauwelijks kunnen horen of zien, laat staan ruiken, zijn wilde dieren zeer alert op wat er in hun omgeving gebeurt en dat maakte deze game voor mij een behoorlijk frustrerende aangelegenheid.

Mik op de longen

Eerst speelde ik natuurlijk effe de tutorial om de knoppen een beetje in de vingers te krijgen, en al snel lukte het mij om een hert van 63 kilo neer te knallen. Ik vroeg me op dat moment wel af wie de voice-acting van dat beest gedaan heeft, want na mijn treffer in een van de longen (een aanrader volgens de game: 'longen zijn groot, dus makkelijk te raken en er zijn er twee!') pruttelde het aangeschoten beest alsof een Amsterdamse volkszanger van honderdtwintig kilo aan de spuitpoep is.
Na nog wat laatste tips ('mik vooral ook op de hersens en volg de bloedsporen als je prooi niet na het eerste schot neergaat') besloot ik voor het echte werk te gaan.



Shoarma

Het werk in 'het echte werk' bestaat echter vooral uit rennen, wandelen, sluipen en de omgeving afspeuren. Tientallen minutenlang struin je door de omgeving zonder enig teken van leven dat dood moet. Het enige dat in beweging is, zijn de bloemetjes die vanwege de pop-up het idee geven dat je in een natuurfilm naar een timelapse van de seizoenen zit te kijken.
Het frustrerende is echter dat als je dan eindelijk iets spot en je voorzichtig probeert dichterbij te komen, bijna alle beesten het op een lopen zetten. Nou had ik de avond voordat ik deze game speelde shoarma met heel veel knoflooksaus gegeten, maar mij maak je niet wijs dat die dieren dat konden ruiken.

Naar de poelier

Zo heb ik in drie uur tijd een zwarte beer, een eland en een stelletje wolven uit mijn gezichtsveld zien verdwijnen, voordat ik eindelijk kon aanleggen op een Bighorn Sheep. Als je 'm dan met je vizier dichterbij haalt, kun je met L3 stabiliseren en hoor je zogenaamd je eigen hartslag. Je mag op dat moment wel hopen dat je de goede munitie geladen hebt, want anders heeft 't allemaal alsnog weinig zin.
Die Bighorn schoot ik neer vanaf 27 meter met één schot door z'n long, waarna ik z'n kop als trofee mocht ophangen in mijn Hunters Lodge. Maar toen ik het half uur daarna alleen maar beesten in de verte zag wegrennen en ik een groepje fazanten moest negeren omdat ik daarvoor niet de goede uitrusting had, was het mij duidelijk: als je wild wil scoren, kun je beter naar de poelier gaan! ✖



NETNIETFLIX VOOR GAMES

Utomik

Even dacht Tjeerd dat ie een goede beurt had gemaakt; hij kreeg namelijk van Martin een maandabo voor Utomik, het platform dat roept het Netflix voor games te zijn. Na een paar dagen had ie een hele zwik spellen gespeeld die hij anders nooit zou hebben aangeraakt, maar of dat nou zo tof was…



Inmiddels zijn Spotify en Netflix zo ingeburgerd in ons dagelijks leven dat je zelden nog een tv-meubel met DVD- of Blu-ray-boxen aantreft, maar belangrijker: de piraterij van films en series is sterk afgenomen. Een goede zaak lijkt me, want laten we vooral de makers belonen voor hun werk.
Games hebben de afgelopen jaren eveneens een verschuiving richting digitaal meegemaakt, met het sterke platform Steam, maar ook Uplay, Origin en Battle.net doen een duit in het zakje. Ook dit leidt tot minder piraterij en er is eveneens sprake van een afname van games in doosjes.

GEEN STREAMING

Utomik zegt dat ze een soort Netflix voor games zijn. Na betaling van minimaal zes euro biedt men een bibliotheek vol games aan die je razendsnel kunt spelen. Een dergelijke service bestond al met Gaikai en OnLive, totdat Sony die twee annexeerde en de techniek gebruikte voor PlayStation Now. Tegenwoordig kun je ook nog via de service GameFly streamen, een Amerikaans bedrijf dat ooit begon met het verhuren van fysieke games en films.
Maar Utomik is toch weer net effe wat anders. Volgens de Nederlandse makers is het unieke van hun service dat zij gebruik maken van een speciale techniek die ervoor zorgt dat je niet de hele game hoeft te downloaden voordat je 'm kunt spelen. Je downloadt alleen een essentieel deel van het spel, zodat je al kunt beginnen met spelen terwijl de rest op de achtergrond verder gedownload wordt.



SNEL EN MAKKELIJK

Dat betekent dus dat je snel aan de slag kunt met je games; soms hoef je maar 150 MB te downloaden voordat je kunt spelen, andere keren moet je 1,2 GB binnentrekken om los te kunnen. Het is een handige techniek, mede dankzij de duidelijke en intuïtieve interface.
Het is eveneens simpel navigeren door de app. Mocht je een bepaalde game zoeken, dan heb je die binnen notime gevonden, en mocht je willen browsen naar een specifiek genre, dan is dat ook geen probleem. Daarnaast worden de games door gebruikers beoordeeld, zodat je altijd een idee hebt of het überhaupt wel de moeite waard is om eraan te beginnen.

AANBOD

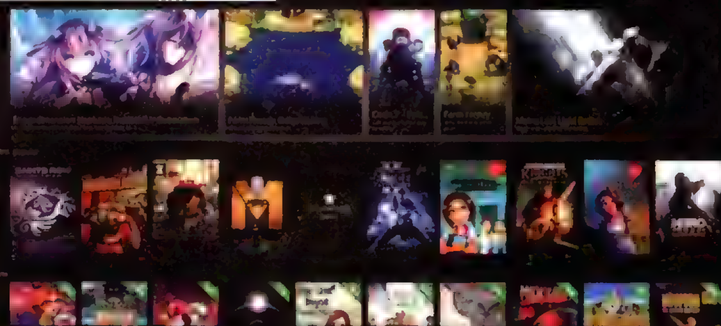
De techniek is dus in orde, maar een service als deze staat of valt natuurlijk met het aanbod aan games.
Utomik biedt meer dan zeshonderd titels, maar eerlijk gezegd werd ik niet erg enthousiast van de kwaliteit. De meest interessante titels zijn Metro: Redux en The Force Unleashed 2, en dat is voor de gamer die een beetje up to date is toch een teleurstelling. Er zitten weliswaar een hoop games bij waar je een zooitje kids heel wat middagen mee zoet kunt houden, maar die zullen een serieuzere gamer de stuipen op het lijf jagen.
Zo zat ik met open mond Fabulous Angela's High School Reunion te spelen: een supersimpele game over een meisje dat in een kledingzaak werkt en jurken moet naaien en verkopen. Hoe wild ik hier ook van werd, het geeft wel aan dat een abonnement wellicht interessanter is voor een gezin met jonge kinderen.

GENOEG GEZIEN

Er is naast de kwaliteit van het aanbod nog wel meer aan te merken op deze service. Want de kracht van Netflix is dat je weinig nodig hebt om

Je kunt al beginnen met spelen terwijl de rest van de game op de achtergrond verder gedownload wordt.

Het aanbod is voor de serieuze gamer niet om over naar huis te schrijven.



TJEERD | SPEELT OUWE SHIT

GESPEELDE GAMES

METRO 2033: REDUX

In 2014 uitgekomen en daarmee een van de nieuwste games in het lijstje met 'normale' games. Dit bundeltje met Metro 2033 en Last Light was echter in 2014 al half verouderd, en inmiddels geldt dat ook voor de andere helft. Het sfeertje is nog steeds 'lekker deprimerend', en al ben ik geen fan van enge shit; ik kon deze bundel nog aardig pruimen door de belachelijke Russische voice acting die bijna als comic relief dient. De game liep verder als een zonnetje op Utomik, maar mijn PC is dan ook ver voorbij de 2014 standaard.

★★★☆☆



FABULOUS ANGELA'S HIGH SCHOOL REUNION

Oh. Mijn. God. Waar is onze fashionista Angela deze keer in beland? Een normale werkdag in de kledingwinkel? Oh nee, dacht het niet, hoor! Angela wordt herinnerd aan haar High School Prom, die uitliep op een totale nachtmerrie, dus dat wil ze eens dunnetjes overdoen. En waarom ook niet? Ze is nu een fashion koningin, dus dat kan niet anders dan FABULOUS worden!
Helaas komt haar grote rivale ook op de reünie en dat is natuurlijk hét recept voor een rampdag! Hou je vast voor een achtbaan aan emoties en drama. Deze game is FABtastisch!

★☆☆☆☆



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Voor Star Wars fans is Utomik zeker vriendelijk, want er zijn een hoop klassieke Star Wars games die je via deze service nog eens kunt spelen. De tofste is de BioWare RPG Knights of the Old Republic, een van de grootste Star Wars klassiekers ooit.
Honderden Jedi zijn slachtoffer geworden van de Sith en jij bent zo ongeveer de laatste hoop van het heelal. Ook al is ie nu bijna niet meer om aan te gluren, deze game blinkt uit op het gebied van verhaal en staat garant voor tientallen uren aan epische avonturen.

★★★★★



te kunnen genieten van alle films en series die het aanbiedt. Met Utomik dien je nog steeds te beschikken over een PC die de boel kan draaien en genoeg schijfruimte heeft om je spelletjes op te zetten. Omdat het geen streaming service is, kun je geen client installeren op je tv of tablet en ben je dus nog steeds afhankelijk van je eigen hardware. En dat maakt Utomik ook voor een huishouden nog steeds niet altijd ideaal, want laat je kids er maar eens een middag achter zitten... binnen de kortse keren zal je harde schijf strotjevol zijn. Je hebt verder ook geen garantie dat de games lekker draaien op jouw PC, al zal dat vanwege het matige aanbod aan moderne games op zich niet zo'n vaart lopen.
En zo heb ik een paar middagen matige, rare en oude games gespeeld. En ondanks dat de techniek in principe prima werkt, inclusief een gebruiksvriendelijke app, heb ik voorlopig wel genoeg gezien... ✖

Voor Star Wars fans valt er nog wel het nodige te genieten.



Het is simpel navigeren door de app. Mocht je een bepaalde game zoeken, dan heb je die binnen no-time gevonden.

PLAY HEART'S MEDICINE - TIME TO HEAL AND OVER 610 OTHERS ON UTOMIK

> Enter a world of games. Weekly new titles
> One subscription. Unlimited play
> Try Utomik 14 days for free

Heart's Medicine - Time to Heal

Heart's Medicine - Time to Heal is a medical time management drama crafted to surgical perfection!

GEHAAT ONDER HARDCORE GAMERS

LOOT BOXES

Loot boxes zijn vandaag de dag steeds nadrukkelijker aanwezig. Sommige gamers noemen het al een plaag. Reden voor JJ om op onderzoek uit te gaan: is het een onschuldige toevoeging aan de hedendaagse game, een onbeschaamde manier om geld uit de zakken van gamers te kloppen of een regelrechte vorm van gokken?

De shit is aan rond de kistjes die in steeds meer games uit de lucht komen vallen zodra je wat virtueel of echt geld aan spendeert. Tot voor kort maakten de meeste gamers er zich nauwelijks druk om. Puristen vonden het stom spul voor types die niet goed konden gamen, te langzaam vooruitkwamen of gewoon te lui waren om gear met hard grinden te verwerven. Maar de inhoud was altijd 'onschuldig', dus so be it.
Maar tijden veranderen. Het lijkt inmiddels wel alsof elke game die crates bezit, maar wat erger is; de huidige generatie loot boxes brengt je niet alleen gear om mee te shinen, ze beïnvloeden soms ook het spelverloop. De wagens in Forza Motorsport 7 zijn bijvoorbeeld 'slechter' gemaakt zodat je booster-packs kunt toevoegen. En waar vind je die...?
In Middle-earth is de endgame gewoon sneller te bereiken als je loot boxes koopt. Vergelijkbare situaties komen we onder andere tegen in Overwatch, Destiny 2 en Star Wars Battlefront II. Gevolg: een storm van protest.

GELD VERDIENEN

Waarom gaan publishers opeens zo hard op die loot boxes? Het antwoord kun je natuurlijk wel raden: vanwege het geld. Hedendaagse games zijn peperduur om te maken. Veel studio's hebben het dan ook moeilijk om alle kosten terug te verdienen, laat staan winst te maken. En als je geld te kort komt, dan ga je op zoek naar andere manieren om aan die broodnodige duiten te komen.
DLC en Season Passes waren de eerste resultaten van deze zoektocht. En sinds enige tijd is daar dus de loot box. Omdat de eerste loot boxes goed aansloegen (Activision verdiende er prima mee in CoD), volgden meer schapen over de dam. Want de hele industrie kopieert alles wat succesvol is.

PAY TO WIN

Mogen developers en publishers die loot boxes zomaar in hun games stoppen? Ja, natuurlijk; het is hún game. En er is waarschijnlijk ook geen enkele gamer die hen die extra inkomsten misgunt. Een loot box is in principe ook onschuldig, zolang de inhoud het spelverloop maar niet aantast. Als sommige gamers het tof vinden om een paar euro stuk te slaan aan kistjes met random inhoud, prima. Maar als de balans in de game verstoord raakt, is dat niet okay.





Assassin's Creed

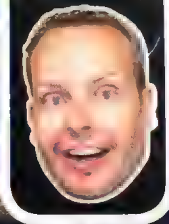


Call of Duty





Destiny 2



En hier komen we bij een probleem dat vrijwel altijd bij een nieuwe vorm van betaalde content optreedt: de industrie vindt iets nieuws uit, heeft succes en gaat vervolgens kijken tot hoever ze dat succes op kunnen rekken.
Ga maar na. DLC is cool bij een goede game... als die zelf al een volle bak content bevat. DLC in een te korte game is kut. Season Pass is prima als de originele game en de DLC veel waar voor het geld bieden. Season Pass is kut als je het idee hebt dat de originele game kaal gestript is om zoveel mogelijk content via die Pass te verkopen.



weetje • weetje

De eerste loot box schijnt in 2007 in de Chinese free-to-play game ZT Online geland te zijn.

Niemand heeft een probleem met loot boxes waarmee je gear kunt krijgen om jezelf er toffer uit te laten zien, maar loot boxes die je sneller gear geven waarmee je ook het spelverloop kunt beïnvloeden, dat voelt nep aan: pure Pay to Win. Dat is gewoon gamers belonen die te lui zijn om hun best te doen.
Dat laatste lijkt steeds vaker het geval. De industrie zoekt wederom de grens op tot hoever ze kunnen gaan met de inhoud van hun kisten en die grens is volgens velen overschreden.

GOKKEN

Loot boxes hebben echter nog een issue. Waar slechte DLC en een geforceerde Season Pass gewoon kut zijn, daar lijken loot boxes verdomd veel op een vorm van gokken. Je gooit geld in een machine (lees game) en moet vervolgens afwachten wat je ervoor terugkrijgt. Het kan epic zijn, maar net zo goed drie items van niks. Klinkt als een fruitmachine.
Er gaan daarom steeds meer stemmen op om loot boxes als gokken te bestempelen en mogelijk te verbieden of er in ieder geval regels aan te stellen. De ESRB, de organisatie die de belangen behartigt van de game-industrie, beschouwt het niet als gokken, maar vergelijkbaar met een fenomeen als voetbalplaatjes kopen. Ze geven echter ook aan dat zij hierover geen beslissing kunnen nemen omdat ze als organisatie betaald worden door de industrie zelf. En dus is mogelijk straks de rechter aan zet.

VETTE KICK

Op de redactie leveren de loot boxes logischerwijs flink wat discussie op. Eigenlijk hebben we er hier allemaal niks mee, we werken liever voor onze loot, maar we snappen de aantrekkingskracht van die kisten wel. Het is spannend om te ontdekken of er wat tofs in jouw kistje zit; een kist met epic loot blijft nog steeds een vette kick. Maar de vergelijking met gokken gaat grotendeels wel op. Helemaal bij games die een lage PEGI-rating hebben. Kids kunnen snel in de ban raken van de loot boxes en hebben minder inzicht en ervaring in het omgaan met geld. Voor je het weet, trekken ze de creditcard van hun ouders leeg.

DRUK UITOEFENEN

Wat nu? Tja, de industrie zal toch echt zelf moeten inschatten tot hoever ze kunnen gaan; waar de grens ligt tussen onschuldig vermaak en oplichterij. Op dit moment stappen ze over die grens, en gamers pikken dat niet. Punt daarbij is wel dat het zelfreinigende vermogen van de industrie vaak traag op gang komt, en dus is druk van gamers nodig.
Dat kan eigenlijk maar op één manier: als je wil dat 'foute' loot boxes verdwijnen of aangepast worden, laat de betreffende game dan gewoon lekker links liggen, moet je eens zien hoe snel publishers ingrijpen. ✖

Overwatch

Star Wars Battlefront

Battlefront

Shadow of War

FLORIANS HARDWAREHOEK



In de Hardwarehoek van deze maand checkt Florian of het klopt dat Logitech een nieuwe draadloze techniek heeft ontwikkeld die geen vertraging veroorzaakt. Het lijkt te mooi om waar te zijn...

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

MET JE NEUS IN DE TECH HARDWAREHOEK

LOGITECH

G703



DE LOGITECH G703 IS EEN DRAADLOZE GAMING MUIS DIE QUA DESIGN EN FUNCTIONALITEIT GEEN REVOLUTIE ONTKETENT. HIJ ZIET ERUIT ALS ZOVEEL ANDERE MUIZEN MAAR TOCH IS ER IETS HEEL BIJZONDERS MEE AAN DE HAND.

Verwacht van de G703 geen extra knoppen die je kunt mappen of iets dergelijks; je kunt alleen wat functionaliteit aanpassen via de software, zoals het instellen van de dpi van 200 tot een belachelijke 12.000.

Wat deze muis zo speciaal maakt en voor mij dé reden om 'm meteen tot mijn favoriet van 2017 te bombarderen, is de draadloze techniek die Logitech Lightspeed noemt. Logitech heeft het namelijk voor elkaar gekregen om met 'end-to-end signal optimization' de vertraging tot 1ms te beperken, zelfs in wireless mode. Dit betekent dat de argumenten om een muis met draad te gebruiken, zelfs voor de meest hardcore PC-gamers eindelijk tot het verleden behoren.

Powerplay

Alsof dat nog niet genoeg is, heeft de muis ook ondersteuning voor wat Logitech Powerplay noemt. Hiermee kan je de muis opladen terwijl je hem gewoon gebruikt. De techniek zit 'm in een speciale muismat waarmee je je muis automatisch van stroom voorziet als ie erop ligt. Gevolg is dat je je muis in feite nooit meer hoeft op te laden of batterijen hoeft te verwisselen. Een geniaal systeem, waar ik nu al groot fan van ben.

Dikke doekoes

Het is absoluut mooi spul, maar goedkoop is het zeker niet. Voor de G703 muis zelf betaal je al 109 euro, maar de speciale muismat met de Powerplay techniek kost ook nog eens 129 euro! Samen ben je dus een kleine 240 euro verder en voor dat geld moet je wel een enorme hekel hebben aan de vertraging in je huidige draadloze muis of het verwisselen van batterijen. Afgezien daarvan ben ik zwaar onder de indruk van de techniek van Logitech en ik ben ervan overtuigd dat dit de toekomst is. Weg met alle draden, vertraging en batterijen; het kan eindelijk draadloos met dezelfde prestaties.

PRIJS G703: € 109,-
PRIJS POWERPLAY MUISMAT: € 129,-

LOGITECH

G613

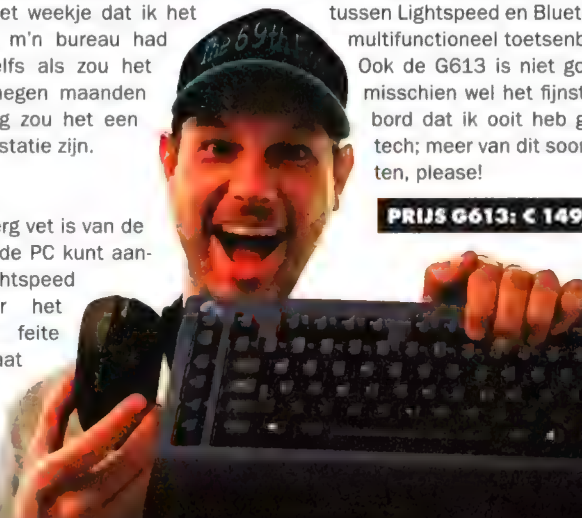
DE G613 IS EEN MECHANISCH GAMING TOETSENBORD MET ZES EXTRA PROGRAMMEERBARE G-TOETSEN. OOK DE G613 HEEFT ONDERSTEUNING VOOR LIGHTSPEED, WAARDOOR ER, NET ALS BIJ DE G703 MUIS, MAAR 1MS VERTRAGING ONTSTAAT.

De G613 heeft uiteraard geen speciale muismat waarmee je het toetsenbord kunt opladen, maar Logitech belooft een bizar lange levensduur van de batterijen. De Lightspeed techniek is volgens Logitech namelijk niet alleen supersnel, maar ook nog eens enorm zuinig. Logitech beweert dat je maar liefst achttien maanden kunt doen met twee AA-batterijen! Natuurlijk kon ik dit niet testen in het weekje dat ik het toetsenbord op m'n bureau had liggen, maar zelfs als zou het om de helft - negen maanden – gaan, dan nog zou het een meesterlijke prestatie zijn.

Respect

Wat daarnaast erg vet is van de G613, is dat je de PC kunt aansturen via de Lightspeed techniek, maar het toetsenbord in feite op ieder apparaat gebruikt kan worden door de ingebouwde Bluetooth functionaliteit. Met één druk op de knop kan je switchen tussen Lightspeed en Bluetooth, wat dit een zeer multifunctioneel toetsenbord maakt.

Ook de G613 is niet goedkoop, maar het is misschien wel het fijnste draadloze toetsenbord dat ik ooit heb getest. Respect Logitech; meer van dit soort innovatieve producten, please!



PRIJS G613: € 149,-

FORZA 7, GT SPORT OF PROJECT CARS 2

WELKE RACEGAME MOET JIJ HEBBEN?

Benzinesnuivers worden dit najaar helemaal high van Forza Motorsport 7, GT Sport en Project Cars 2. Florian zet de drie racingsims tegenover elkaar, maar roept geen winnaar uit. Dat moet je zelf beslissen aan de hand van wat jij het belangrijkst vindt bij een toffe racegame.

PHYSICS

Over de physics kan ik vrij kort zijn; die zijn in Project Cars 2 verreweg het meest realistisch. Alleen super droge PC-simulators als Assetto Corsa en iRacing hebben een nog beter physics systeem, maar die kun je amper nog games noemen. Project Cars 2 heeft de sweetspot te pakken als het gaat om realistische physics in een spectaculaire omgeving.

Het verschil in niveau tussen de physics in Forza 7 en GT Sport is niet zo groot, maar wel verschillen beide games qua opzet.

GT Sport probeert hetzelfde hyperrealistische kunstje te flikken als Project Cars 2, maar slaagt daar gewoon minder goed in. De physics zijn nog steeds meer dan prima, maar de serie heeft geen grote stappen gemaakt sinds GT5.

Forza 7 heeft minstens zo'n goed physics systeem als GT Sport, maar is altijd net effe wat meer vergevingsgezind. Bij Forza 7 gaat het meer om excitement en spectaculaire races in plaats van het eindeloos proberen nog wat van je tijd af te schaven op je favoriete track. Daardoor speelt Forza 7 wat lekkerder en is 't wat laagdrempeliger dan GT Sport en Project Cars 2.



WINNAAR:
PROJECT CARS 2





GRAPHICS

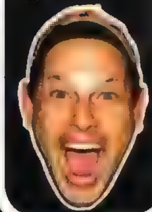
Bij racegames komt toch ook altijd een stuk je autoporno kijken en dus wil je dat de bolides er strak uitzien, toch?

Alle drie de games bieden in dat opzicht meer dan genoeg eye-candy, al gaat het in Project Cars 2 iets minder om de presentatie en gelikte graphics en meer om de gameplay, in vergelijking met Forza 7 en GT Sport. Forza 7 ziet er prachtig uit en gaat helemaal shinen op de Xbox One X. Op deze console draait de game in native 4K in 60 frames per seconde en dat is een lust voor het oog.

Toch gaat GT Sport hier nog dik overheen, zeker als het gaat om de details in de auto's. Kazunori Yamauchi is een purist die eist dat alles tot in de puntjes klopt met als gevolg dat de auto's bijna niet meer van echt zijn te onderscheiden, en zeker op een 4K HDR TV is dit visueel de mooiste racegame ooit gemaakt.



WINNAAR:
GT SPORT



BESTURING: CONTROLLER OF STUUR

Project Cars 2 heeft zo'n hoog niveau qua physics dat het bijna niet meer te doen is om de game met een controller te spelen. Je moet het ook niet meer willen, want de feedback die je krijgt als je Project Cars 2 met een kwalitatief goed stuur en pedalen speelt is mindblowingly vet. Dichter dan daadwerkelijk in een auto stappen en 'm over het circuit trappen, kom je op de console niet.
Ook bij GT Sport haal je er met stuur en pedalen absoluut meer uit, maar toch is ie ook nog steeds aardig speelbaar met een controller. Je zal met een stuur iets minder moeite hebben met de license events, aangezien je daar heel secuur moet rijden, maar bij de races zelf kun je nog wel redelijk meekomen met een controller.
Forza 7 gaat voor de gulden middenweg. Het specifieke physics systeem leidt ertoe dat deze game het best bestuurbaar is met een controller, maar minder feedback aan een stuur doorgeeft. In Forza 7 heb je dan ook het minst voordeel als je met een stuur speelt ten opzichte van een controller.



WINNAAR CONTROLLER:
FORZA MOTORSPORT 7
WINNAAR STUUR:
PROJECT CARS 2





ONLINE/OFFLINE MODES

In alle games zijn meer dan genoeg modes te vinden om je mee te vermaken. GT Sport richt zich echter vooral op online gameplay en is daarin sowieso de winnaar. Er is een shitload aan online events beschikbaar waarin je het zo realistisch kunt maken als je zelf wil, en het online ratingsysteem werkt zo goed dat er weleens een gigantische community kan ontstaan.
Project Cars 2 biedt online ook officiële tournaments aan en custom races, maar heeft niet zo'n geavanceerd ratingsysteem en geen officiële FIA ondersteuning.
Forza 7 doet het minst qua speciale online events en biedt de wat meer standaard online gameplay.
Offline is het een totaal ander verhaal. GT Sport heeft namelijk niet eens een Career mode! Project Cars 2 heeft die wel met vrije keuze in welke klasse je begint, maar de Career mode van Forza 7 is veel uitgebreider met meer verschillende soorten races, klassen en special events.



WINNAAR ONLINE:
GT SPORT
WINNAAR OFFLINE:
FORZA MOTORSPORT 7

CONTENT

Buiten de modes is het belangrijk om ook variatie te hebben in auto's, tracks en locaties. Je kunt een uitgebreide Career mode hebben, maar als je steeds in dezelfde auto's en op dezelfde track rijdt, is er alsnog geen hol aan.
Gran Turismo was ooit heer en meester wat betreft de hoeveelheid content, maar met 162 auto's, 40 tracks en 17 locaties heeft GT Sport een nieuw dieptepunt bereikt.
Project Cars 2 doet het een heel stuk beter met 189 auto's en 130 tracks op 60 locaties. Er komen daarnaast nog steeds nieuwe tracks en auto's bij via zowel gratis als betaalde DLC.
Dit valt echter in het niet bij Forza 7. Hier heb je de keuze uit maar liefst 723 auto's, 200 tracks en 32 locaties.
Okay, Project Cars 2 heeft dus wel wat meer locaties, maar de veel grotere hoeveelheid tracks in Forza 7 zijn ook nog eens gevarieerder en er zijn zó veel meer auto's en klassen. Het is niet eens een competitie.



WINNAAR:
FORZA MOTORSPORT 7





VR

Ondanks dat het technisch mogelijk is, doet Microsoft geheimzinnig over de VR ondersteuning van de Xbox One X. Misschien dat Forza 7 ooit in VR speelbaar wordt op die console (of op PC), maar tot die tijd moeten we het doen met GT Sport en Project Cars 2.
GT Sport heeft PlayStation VR-ondersteuning en dat werkt over het algemeen heel goed. Toch merk je dat de game in VR een flinke downgrade krijgt en de grafische pracht en praal is dan ook ver te zoeken. Ook jammer dat niet de hele game in VR speelbaar is, alleen de single races.
Project Cars 2 is (alleen op PC) volledig speelbaar in VR en ziet er, met een vette videokaart, een stuk strakker uit dan GT Sport op de PS4.
De vetste VR ervaring krijg je dus met Project Cars 2, maar die ervaring kost je wel de meeste knaken.



WINNAAR:
PROJECT CARS 2

INCLUSIEF DIKKE PRIJSVRAAG

TIPS EN LEKKERS VOOR PC GAMERS

Iedereen gamet op z'n eigen manier. De een gamet voornamelijk thuis, de ander onderweg of op een LAN-party. Maar voor vrijwel iedereen geldt: het kan altijd comfortabeler! Gastredacteur Floris is een enorme PC-nerd en heeft nog wel wat tips voor al die verschillende typen PC gamers.

Dit artikel is mede mogelijk gemaakt door MSI.



Als je gamet op een PC zit je meestal niet op de bank, maar achter een bureau. Toch hoeft dat niet per se oncomfortabel te zijn, want er zijn genoeg mogelijkheden om je opstelling te verbeteren; niet alleen qua comfort, maar ook op het gebied van cool is er veel winst te behalen.

TIPS VOOR JE PERFECTE GAMEHOL THUIS

TIP 1

Als je thuis gamet, is een extra monitor een aanrader; niet alleen voor tekst- of beeldverwerking, maar je kunt er ook handig een chatscherm in kwijt tijdens het gamen (of PU.nl checken, natuurlijk).
Een nadeel is wel dat het meer plek inneemt en dat geldt met name voor de voeten. Een monitorarm kan dan een oplossing zijn. Deze armen hebben vaak een klem om aan je bureau vast te maken, met daarop een paal of meerdere losse armen waar de beeldschermen aan vastzitten. Monitorhouders geven je niet alleen meer bureauruimte, ze zijn ook nog eens beter voor je houding, omdat je de schermen altijd op ooghoogte kunt zetten.



TIP 2

Vergeet ook je voeten niet bij het gamen! Waar je tijdens het gamen op een console je poten lekker op de tafel kunt slingeren, is dat met een bureau wat lastiger. Je kunt natuurlijk voor een voetensteuntje gaan, maar waarom zou je dat in hemelsnaam willen als je ook deze awesome mini-hangmat hebt?



TIP 3

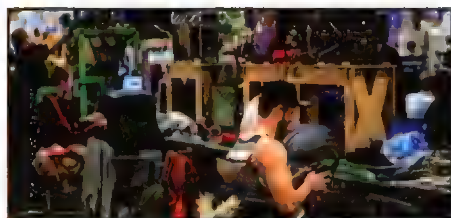
Als je vele uren in je superchille gamehol doorbrengt, mag het er ook best cool uitzien. Vergeet daarom de verlichting niet, want als je dat een beetje okay aanpakt, is het niet alleen vet om te zien, maar ook nog eens beter voor je ogen omdat je niet in het donker naar een fel beeldscherm zit te gluren.
Zorg er daarom dus op z'n minst voor dat er een lamp in je gamekamer hangt... maar eigenlijk zijn ledstrips veel toffer en helemaal niet duur! Plak ze achter of onder je bureau voor het beste effect.



TIPS VOOR DE LAN GAMER

TIP 1

De grootste LAN-party van de wereld is Dreamhack in Zweden, en daar zie je een heleboel van onderstaande LAN-schappen van Dyllox, een soort tafeltje dat je bovenop een tafel zet. Op dit schap kan je je computer en allerlei accessoires kwijt, en eronder is nog genoeg plek voor je monitor. Er is zelfs aan een bekerhouder gedacht om je bier/energydrink in te zetten en hij is inklapbaar, zodat ie ook nog eens makkelijk mee te nemen is.



TIP 2

Gamers zijn doorgaans prima gasten, maar LAN-parties zijn helaas aanlokkelijke plekken voor allerlei tuig om dure toetsenborden, muizen en zelfs monitoren te scoren.
Een goede manier om te voorkomen dat een grijpgrage asshole er met je gear vandoor gaat, is een kabelslot. Deze klem je om je bezit heen en is vaak vast te schroeven/zetten, zodat je toetsenbord en muis veilig zijn. De betere monitoren zullen bovendien een Kensington-slot hebben, een port waarvoor je een staalkabel koopt waarmee je je monitor vast kan lussen.



TIP 3

Eerlijk is eerlijk, iedereen die meerdere dagen achter een PC zit te gamen, krijgt op een gegeven moment een luchtje. Neem daarom een stickie deo mee en zo'n handig tubetje zeep dat geen water nodig heeft. Wel zo prettig. En vergeet een flesje niet om water in te doen, want twee dagen achter elkaar energydrink wegklokken, is rampzalig voor je gezondheid en neukt bovendien met de weinige uren slaap die je krijgt op een LAN-party.

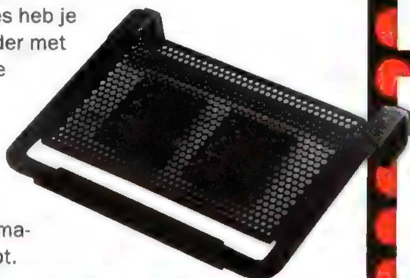




TIPS VOOR DE REIZENDE GAMER

TIP 1

Het mooie van gaming laptops is dat je ze overal kan gebruiken, maar toch zal zo'n ding de meeste tijd op een bureau staan. Je laptop koel houden terwijl hij daar staat te ronken, is belangrijker dan je denkt. Het zorgt er namelijk voor dat je grafische kaart en processor continu op vol vermogen kunnen draaien.
Investeren in een laptop-koeler is dan ook zeker de moeite, en voor een paar tientjes heb je al een houder met ingebouwde ventilator die koude lucht op je waardevolle gamemachine pompt.



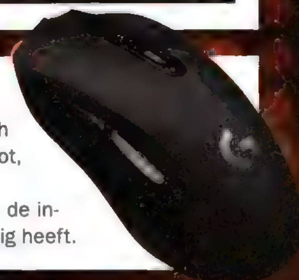
TIP 2

Ook als je een gaming laptop hebt met een minder krachtige grafische kaart kun je daar vaak nog prima mee uit de voeten, want de meeste eSport titels zijn daar vaak nog goed op te spelen. Maar heb je toch meer grafische paardenkrachten nodig, dan kun je via een externe GPU-kast alsnog een zwaardere videokaart aansluiten.
Let wel op dat niet elke laptop dit ondersteunt; je hebt afhankelijk van het type GPU-kast een Thunderbolt of USB Type-C aansluiting nodig.



TIP 3

Een trackpad is prima als je op je laptop werkt, maar bij 't gamen is het toch vaak wel handig om een muis te gebruiken. Een draad is dan weer veel gekloot, neemt ruimte in en kan nog beschadigen ook.
Check bij de aanschaf van een draadloze muis wel effe of ie overweg kan met de ingebouwde Bluetooth-ontvanger van je laptop of dat ie een extra ontvanger nodig heeft.



TOE AAN IETS NIEUWS?

TIP 1

Ben je nog niet in het bezit van een krachtige PC, een goeie laptop of handzame LAN-bak? En wil je niet zelf nadenken over design, het inbouwen van onderdelen en kabelmanagement? Dan zijn dit wat suggesties voor potentiele upgrades!
Voor je gamehol thuis steelt de Aegis Ti3 (links - v.a. € 4444,-) ongetwijfeld de show, met een i7 7700k en keuze uit configuraties met GTX 1070's, GTX 1080's en GTX 1080 Ti's kan deze zonder moeite elke game aan, ook in VR. Dit bakbeest ziet er daarnaast waarschijnlijk tien keer beter uit dan wat je zelf in elkaar had kunnen knutselen en heeft ook nog eens aparte ingebouwde koelkamers.
Mocht de Ti3 buiten je budget vallen, dan zijn Aegis 3 (v.a. € 1200,-) en de Infinite A (v.a. € 1650,-) ook uitstekende alternatieven, zeker de Infinite A (rechts) ziet er berestrak uit met een dikke LED show op je kast.





TIP 2

Voor een LAN-opstelling is de Nightblade 3 (v.a. € 1150,-) wellicht een goed idee. Met een i7 7700k en een full-size GTX 1070 kan ie elke game prima draaien. Bovendien heeft de Nightblade 3 een bijzonder handig hengsel waaraan je hem mee kan nemen en beschikt het apparaat over een Gaming LAN Manager, die je instellingen automatisch aanpast voor (online) gaming.
Mocht je de Nightblade 3 effe te prijzig vinden, dan zijn de Nightblade MIB en de Trident-serie (v.a. € 980,-) goede alternatieven. Die laatste PC's zijn zo klein dat ze met gemak in een rugzak passen.







TIP 3

Qua laptop is de GE63VR (v.a. € 1800,-) een optie om te overwegen. Deze laptop is flinterdun, waardoor ie heel goed draagbaar is, en is beschikbaar met een GTX 1070 of een GTX 1080.

PRIJSVRAAG

Word je helemaal warm van al dit moois, maar zit je effe krap? Geen nood, want in samenwerking met MSI kunnen wij je ultieme gamewens vervullen! Vertel ons wat voor gamer je bent en wat jouw ultieme gamewens is, en wie weet helpen we je dan aan de PC van je dromen. Stuur je inzending naar gamewens@pu.nl en misschien heb jij met kerst een superdikke bak in huis!



TWEE NIEUWE HEADSETS VAN OCULUS

Oculus houdt elk jaar een groot eigen event, genaamd Oculus Connect. Duidelijk werd daar vooral dat het Amerikaanse technologiebedrijf niet heeft stilgezeten sinds de launch van de Rift; men werkt aan maar liefst twee gloednieuwe headsets!

OCULUS GO

Er gingen al een tijdje geruchten dat Oculus werkte aan een nieuwe headset, maar het blijken er zelfs twee te zijn! De eerste heet Oculus Go en moet de meest toegankelijke VR-headset tot nu toe worden.

De headset is volledig draadloos en standalone en zit kwalitatief gezien ergens tussen Gear VR en Oculus Rift in, al liet Oculus weten dat de Go een veel scherper beeld geeft dan de Rift.

Technische details en specs zijn nog niet bekendgemaakt, maar het is wel duidelijk dat de Oculus Go gebruik gaat maken van dezelfde Oculus Store als de Gear VR en dat alle software crossplatform zal werken. Aan content geen gebrek dus.

Opmerkelijk is dat de Go al gepland staat voor begin volgend jaar en de devkits zijn dan ook al verstuurd naar de developers. Niemand had verwacht dat er al zo snel een nieuwe headset uit zou komen, al is dit natuurlijk niet de échte opvolger van de Rift.

Oculus Go gaat 199 dollar kosten.



PROJECT SANTA CRUZ

De echte opvolger van de Oculus Rift is inmiddels ook aangekondigd, al heeft deze headset alleen nog maar de codenaam Project Santa Cruz.

De devkits worden begin volgend jaar naar de developers verstuurd en de verwachting is dat de Santa Cruz eind 2018 in de winkels ligt.

Deze nieuwe headset is net als de Go volledig draadloos en standalone, maar moet technisch minimaal dezelfde ervaring geven als de Rift. Santa Cruz krijgt daarnaast nieuwe motion controllers, die net effe anders in elkaar zitten dan de Touch controllers, maar dezelfde functionaliteit hebben. Knap dat Oculus al die techniek in de headset zelf heeft weten te proppen, in plaats van dat je een oversized NASA-PC nodig hebt die het zooitje aanstuurt.



De prijs van de Santa Cruz headset is nog niet bekend, maar reken er maar op dat je hard je poeplap moet trekken. De Santa Cruz is een stuk geavanceerder dan de Oculus Rift en die is pas net afgeprijsd naar 400 euro, dus mijn gok is een launchprijs van 599 euro. Ik begin in ieder geval alvast met sparen.

REVIEW

LIGHT TRACER

Niet elk genre doet 't even goed in VR maar zo langzamerhand beginnen devs door te krijgen wat wel en niet werkt...

Light Tracer is een puzzelplatformer in VR en ondanks dat de besturing effe wennen is, werkt het als een tiet en heb ik me er goed mee vermaakt!



In Light Tracer moet je een prinses door verdiepingen van een magische toren loodsen. Met je ene hand wijs je met de PS Move controller ergens naartoe en de prinses loopt er vervolgens vanzelf heen. Met je andere hand kan je de wereld draaien, waardoor je een ander perspectief krijgt en op die manier vaak de oplossing van de puzzel kunt vinden.

Schelden

Light Tracer is niet erg lastig - ook de puzzels worden nooit heel moeilijk - maar de game pusht je wel om goed rond te kijken en out of the box te denken. Het enige waar ik echt op begon te schelden zijn de eindbazen die je in de toren tegenkomt. Je kunt namelijk niet zien of je de vijand überhaupt raakt en je hebt dus geen idee of je het wel goed doet. De bazen hebben soms een shitload aan hits nodig om neer te gaan en zonder een indicatie of je lekker bezig bent, wordt dit heel frustrerend. Buiten dat is Light Tracer een bijzonder vermakelijke PS VR game.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



ASSASSIN'S REDEMPTION: IS ALLES BETER?

ASSASSIN'S C

XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW



REVIEWS

REED ORIGINS

Nadat de Assassin's Creed serie een jaar heeft overgeslagen, moet Origins de grote redder van de franchise worden! En gelukkig is het dat ook wel een beetje moet Wouter toegeven, maar dat gaat niet zonder slag of stoot!

Het duurt even voordat Bayek bovenop het puntje van een van de piramiden van Giza is beland, maar eenmaal gearriveerd, word ik getrakteerd op een van de vetste views in de geschiedenis van Assassin's Creed. Sure, de framerate komt daarbij duidelijk niet eens in de buurt van de zestig en het klimmen was nou niet bepaald enerverend, maar dat zien we maar even door de vingers.

Maar zo moet ik wel fucking veel door de vingers zien en horen [door de vingers horen? - Ed] om te kunnen genieten van deze game, waardoor ik een dubieus gevoel overhoud aan Origins.

Nadat AC een jaartje sabbatical heeft genomen om terug te keren met een wrake, is de vraag: op welke punten is de franchise verbeterd en op welke niet? Het is tijd voor AC: Redemption!



IS ORIGINS BUGVRIJ?

De release van het belachelijk buggy AC: Unity was misschien wel de meest beschamende periode uit het bestaan van Ubisoft. Dus je zou denken dat de Franse gamegigant twee keer zoveel testers op Origins heeft gezet en de bug-testing periode twee keer zo lang heeft gemaakt...

Helaas lijkt dat niet het geval. En hoewel mijn speelervaring nog wel meeviel, met slechts een paar glitchende animaties, één crash en hoofdrolspeler Bayek die een aantal keer vast kwam te zitten in de omgeving, hadden andere mensen minder mazzel. Van heftige framerate drops tot aan kapotte audio en constante crashes; vooral op de PC waren mensen de Sjaak. Het is nog niet zo erg als destijds met Unity, maar een perfect afgewerkt product is weldegelijk anders. Inmiddels is er een hoop gefixed met patches natuurlijk, maar come on, Ubi!

REDEMPTIESCORE:





ZIJN DE SEQUENTIES IN HET HEDEN WEER BORING?

Het is onvermijdelijk in een AC-game: op een gegeven moment zal je in het heden met een Desmond Miles - of erger nog: een van de lamzakken die na hem kwamen - aan de gang moeten. Deze gedeelten halen je niet alleen uit het interessante tijdperk waar de game om draait, maar het zijn bovendien niet de meest actierijke of boeiende sequenties.

In Origins wordt dit echter slim aangepakt. De eerste paar keer dat de game het Egypte in de Ptolemaeën verlaat om zich te focussen op Layla Hassan, zal je maar heel even met de nakomeling van Bayek en Aya rondhangen. Naarmate haar stukken langer worden, wordt haar verhaaltje ook steeds boeiender, dus zul je weinig problemen hebben met het heden in Assassin's Creed Origins.

REDEMPTIESCORE:





ZIJN DE SIDEQUESTS BOEIENDER GEWORDEN?

Veertjes en vlaggen verzamelen, langzame achtervolgingsmissies, je hele boot parkeren voor één fucking schatkistje en heel Rome verbouwen om vervolgens een lullige cape als beloning te krijgen: AC weet haar spelers dan wel bezig te houden met allerlei sidequests plus collectibles, maar vaak doen we al deze bijzaken tegen wil en dank.
In Origins is de nutteloosheid van dat alles zeker aangepakt, want sidequests hebben nu daadwerkelijk nut, aangezien er een levelsysteem is en je er sowieso een aantal moet doen om het juiste level te behalen voor de story missions. Nog steeds zijn er genoeg quests met de lulligste verhaaltjes en heb ik enorm vaak een bewusteloze/dronken/gewonde NPC met me mee moeten dragen, om maar even aan te geven dat de originaliteit niet lang standhoudt. Maar al met al zal je jezelf een stuk minder vaak nutteloos voelen tijdens het spelen van zijsporen in Egypte.

REDEMPTIESCORE:







IS DE GAME EINDELIJK EEN BEETJE UITDAGEND!?

Druk een paar keer op de counter-knop en je hebt in de meeste AC-games een hele groep tegenstanders uitgemoord. Doodgaan gebeurt eigenlijk alleen als je van gebouwen af lazert, soms is je missie gefaald als je ontdekt wordt en het kan aardig wat tijd en moeite kosten om alle achievements/trophies in een Assassin's Creed te halen, maar meer uitdaging hoef je niet te verwachten.
Hoe anders is Origins! Niet alleen kan je de game op drie verschillende moeilijkheidsgraden spelen, waarbij Hard zeker geen wandeling in het park is, ook zorgt het nieuwe vechtsysteem ervoor dat een wisse dood nooit buiten de mogelijkheden ligt. Het mag dan wel geen perfecte combat zijn, want pas als je een groot deel van je skilltree unlockt hebt zijn de echt interessante moves beschikbaar, maar het is stukken interessanter dan wachten op animaties. Want ja, dat laatste is een nogal lompe omschrijving van hoe de combat eerst was, nietwaar?

REDEMPTIESCORE:

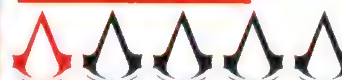


KOMT HET VERHAAL EEN BEETJE OVER?

Hoewel het overkoepelende verhaal van de Assassin's Creed serie best ambitieus en intrigerend is (voordat het in de latere delen simpelweg té ver gaat), ben ik nooit onder de indruk geweest van hoe het verteld wordt. Hoe de characters praten en bewegen, hoe de dialogen in elkaar zitten en hoe de personages uitgewerkt worden bijvoorbeeld. Dit is echter nog een tikje slechter geworden in dit nieuwste deel, tot mijn grote spijt. De animaties van AC Origins zijn, om het maar effe netjes te houden, triest verouderd als ze niet extreem onnatuurlijk en lelijk zijn. Bovenlichamen die rondjes draaien op benen alsof het robotonderdelen zijn, niet bestaande overgangen tussen twee opeenvolgende moves en dode gezichten die onaangename herinneringen oproepen aan Mass Effect: Andromeda.
In Assassin's Creed lopen poppetjes rond, geen personages, geen levende wezens, en dat is echt killing voor de beleving als je het mij vraagt. De beroerde animaties zetten gelukkig niet door in de cutscenes - hoewel alle gezichten van iedereen behalve een paar hoofdpersonages daarin net zo goed kut zijn -, maar ook deze verhaal gedreven cinematics hebben een groot geloofwaardigheidsprobleem. Want naast het feit dat niemand in Assassin's Creed Origins fatsoenlijk beweegt, kan ook niemand serieus communiceren. Echt, vrijwel iedereéén klinkt gewoon... tja, fucking achterlijk? Alsof teksten voor een serieuze theatervoorstelling ingesproken worden door volslagen onervaren acteurs die verplicht met een idioot accent praten en denken dat ze een Shakespeare versie van Spongebob Squarepants moeten doen. Wat een ellende voor de oren! Elk side-character lijkt z'n best te doen het meest irritante kutstemmetje op te zetten dat ze uit hun keel kunnen persen, met accenten die vast, Ubi kennende, gebaseerd zijn op échte Afro-Aziatische tongvallen, maar zo nep overkomen dat het gewoon pijnlijk is. Bayek klinkt overigens nog wel okay en ook zijn vrouw Aya komt nog wel goed over, en zo zijn er een reeks andere characters die niet volledig idiote stemmen hebben, maar ook zij moeten de meest overtrokken kutteksten oplezen die zelfs Daniel Day-Lewis niet geloofwaardig kan laten klinken.
Er zijn aan de reviews online te zien, gelukkig genoeg mensen die het niet opvalt of er minder moeite mee hebben, maar voor mij fuckt dit de beleving van Origins behoorlijk op. Maar aangezien slechts weinigen er kritiek op hebben, zullen ze dit in de toekomst waarschijnlijk ook nooit gaan aanpakken. :(



REDEMPTIESCORE:



SCORE 74

De voice-acting, bugs en vaak lelijke animaties komen de geloofwaardigheid van Origins niet ten goede. Maar kan je dit door de vingers zien of ben je er überhaupt blind en doof voor, dan is dit een boeiend avontuur door een prachtig Egypte, dat vol zit met fijne beloningen en uitdagende gevechten.

WOUTER



Een fucking grote wereld propvol met fucking veel avontuur zorgt voor fucking veel uren op de teller.

40 UREN



BASICS

HISTORISCHE OPEN-WERELD GAME
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

CLIMAX INCLUSIEF NASPEL

SUPER MARIO ODYSSEY



Vorige maand konden jullie al heel wat lezen over Mario's nieuwste avontuur in Jurjens coverview. Inmiddels heeft hij de game 'uitgespeeld' en mag hij nog effe op één pagina vertellen wat hij er uiteindelijk van vindt. En ...tromgeroffel... een score geven!



Een vriend van me kan allerlei dingen in z'n kont laten verdwijnen; hij noemt z'n achterwerk ook vaak z'n goochel-aars.

In een grote pan met soep vecht ik tegen een reusachtige, brakende vogel. Ik moet als vuurbal langs zijn stroom kots omhoog jumpen om op zijn hoofd te kunnen springen. Ja, je beleeft nog eens wat in Super Mario Odyssey. Heel andere dingen dan in andere Mario games. Dat komt met name door de vele transformaties die je kunt ondergaan door je pet tegen vijanden te gooien. Zo kun je veranderen in bekende vijanden als Goomba's, Koopa's, Chain-Chomps, Wigglers en de genoemde vuurballen.

> **"Dergelijke topervaringen komen niet vaak voorbij."**

Harmonica

Misschien nog wel leuker zijn de nieuwe vijanden, zoals een soort vogeltjes met uitrekbare snavels. Met die snavels kun je in muren prikken, zodat je aan zo'n muur blijft hangen en jezelf omhoog kunt wippen. In combinatie met vernuftige leveldesigns levert dat erg leuke gameplay op. Net als met de Wiggler-rupsen die je als een harmonica kunt uitrekken en inkrimpen om de geheimen van een jungle-achtige omgeving te ontdekken.

Geheimen ontdekken, dat is een zéér belangrijk onderdeel van de Odyssey beleving. Er zijn meer dan tien (het exacte aantal kun je beter zelf ontdekken) koninkrijken met gemiddeld zo'n vijftig manen om te verzamelen, en die rijken veranderen ook nog eens als je bepaalde opdrachten hebt voltooid. Verwacht vrij letterlijk een wereld aan speelplezier.

Achtervolging

Het verhaal van Odyssey is de stuwende kracht door de koninkrijken. Bowser heeft Peach weer eens ontvoerd en trekt door allerlei rijken om zich voor te bereiden op de bruiloft. Hij rooft een hoed uit hoedenrijk, een ijstaart uit sneeuwrijk, een fles bubbels uit merenrijk, enzovoort. Mario zet de achtervolging in, treft in elk rijk een eigen soort bewoners, vijanden, munten en uitdagingen, en moet steeds genoeg manen verzamelen om met zijn luchtschip naar het volgende rijk te kunnen vliegen.

En ook al had ik me aanvankelijk voorgenomen elk rijk grotendeels te doorgronden voordat ik de sprong naar het volgende zou maken; de verleiding om weer zo'n nieuwe, geweldige wereld vol fun te ontdekken was vaak te groot. En dus vloog ik maar verder en verder en bereikte ik na zo'n vijftien uur het eindgevecht en de aftiteling. Maar gelukkig bleek mijn Odyssey daarmee nog niet voorbij.



Eindelijk het bewijs dat Mario met Peach niet alleen lepeltje-lepeltje, maar ook tepeltje-tepeltje zou kunnen liggen...

Surrealistisch

Geloof me maar op mijn woord: ook na de aftiteling biedt Odyssey nog tientallen uren kleurrijk speelplezier. Je kunt wel merken dat hoofdontwikkelaar Koizumi en zijn team er alles aan gedaan hebben om geen fan teleur te stellen en de uiteraard hooggespannen verwachtingen waar het maar kan te overtreffen - tot ver na de aftiteling.

Een streven dat ook wel blijkt uit de enorme hoeveelheid fanservice; van de schilderijportalen naar andere werelden en de 2D-sessies die in combinatie met 3D-elementen en Galaxy-grapjes vaak verrassend leuk uitpakken, tot verwijzingen naar Kat-Mario, Captain Toad en Sunshine.

Geweldig om allemaal te ontdekken, maar in combinatie met de vele nieuwe elementen, personages, kostuums, hoeden en omgevingen wordt het soms ook wel een beetje een ratjetoe. Ik bedoel: waar in een game als Galaxy elk element perfect op zijn plaats is, lijkt het in Odyssey vaak juist de grap dat dingen totaal niet op zijn plaats zijn. Dat geeft de game een heel eigen, los, vrij, humoristisch, absurdistisch en soms ronduit surrealistisch karakter.

Ik heb ervan genoten, en moet nog wel een paar honderd manen pakken. Daar hoop en verwacht ik nog lekker lang mee zoet te zijn, want dergelijke topervaringen komen niet vaak voorbij.



weetje • weetje

Het is ook mogelijk deze Mario 'soort van' co-op te spelen. Daarbij bestuurt de hoofdspeler Mario en kan de tweede speler met een Joy-Con zijn hoofddeksels besturen.

SCORE 95

Super Mario Odyssey is een uitbundige viering van het fenomeen Mario, vol verwijzingen naar zijn kleurrijke verleden, maar ook rijk aan nieuwe omgevingen, personages en gameplay-mogelijkheden. Een absolute must-have voor iedereen die wel eens van een Mario game genoten heeft.

JURJEN



Je raast aanvankelijk vrij snel door de koninkrijken, maar na de aftiteling ben je nog lang niet klaar.



15-50 UREN

BASICS

PLATFORM ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

LET'S GET READY TO RUMBLEEEEE!

WWE 2K18

Graddus' laatste worstelgame was waarschijnlijk WrestleMania op de SNES. Maar toen WWE 2K18 op de mat viel, begon het toch weer bij 'm te kriebelen. Hoe zou het met z'n maatjes Ric Flair, Shawn Michaels en The Undertaker gaan?

REVIEW

XBOX ONE | PS4 | SWITCH | PC



Ik heb er effe over nagedacht, en moet concluderen dat worstelen mijn op zeven na favoriete sport is. Of was het nou acht? Anyway, ik denk dat voor de meesten van jullie hetzelfde geldt. Het is leuk, het is vermakelijk maar ook niet meer dan dat. Zou WWE 2K18 hetzelfde lot beschoren zijn?

Mixed bag

WWE 2K18 bevat een kleine tweehonderd worstelaars. Denk aan iconen als Randy 'Macho Man' Savage, alsmede recentere helden als Brock Lesnar en Seth Rollins. Natuurlijk ontbreken ook de WWE diva's niet, maar wees eerlijk: die kies je alleen omdat je hoopt dat de tieten van Nikki Bella per ongeluk uit haar outfit floepen.
Qua aanbod zit het in ieder geval wel snor. Ook heeft elke wrestler z'n eigen introscène plus opkomstnummer en da's behoorlijk indrukwekkend. Helaas moet je de helft van de personages eerst unlocken (o.a. via loot crates, zucht...). Daarnaast zien de meesten er ingame uit alsof ze net een zware methadonkuur achter de rug hebben.

Het schijnt dat WWE 2K18 een nieuwe engine gebruikt, maar wat presentatie betreft is het een behoorlijke mixed bag, zoals de Engelsen zo mooi zeggen.

Sergeant Studd

Hoofdmoot van de WWE-games is al jaren de Career mode en ook ditmaal creëer je met de uitgebreide editor de meest weirde freaks. Voor mij werd het een spierwitte reus van 200 kilo met rode ogen, frituurvethaar en legerbroek, die luistert naar de naam 'Sergeant Studd', hihihi...
De Career is nu overigens semi free-roaming, wat inhoudt dat je backstage kunt rondlopen en een beetje tof kunt doen tegen andere worstelaars. Leuk.
Ik moet zeggen dat ik in het begin wel moeite had met de besturing. WWE lijkt dan wellicht een sport voor dommekrachten; met alleen een beetje buttonbashen kom je er absoluut niet. De moveset van een gemiddelde Street Fighter is er niets bij! Gelukkig kent de Career een diepgaande training/tutorial, die je op speelse wijze op weg helpt in de wondere wereld van de WWE. Yep, ook met de nieuwe bewegingen, zoals wanneer je je tegenstander oppakt en de hele ring doorsjouwt voordat je hem met z'n kop tegen de tafel van de commentatoren smijt!

> **"De meeste personages zien eruit alsof ze net een zware methadonkuur achter de rug hebben."**

Through de vingers

Al met al heb ik een prima tijd met WWE 2K18 gehad. Sure, de laadtijden zijn veel te lang, grafisch bungelt het spel onderaan de middenmoot en potjes lijken soms meer op K1-gevechten dan op worstelwedstrijden, maar op het moment dat ik met zeven van de meest iconische worstelaars tegelijk in de ring sta, zie ik dat soort zaken nét wat sneller door de vingers. Let's get ready to rumbleeeee!

KFC IN DE WWE

WWE 2K18 zit al tjokvol weirdo's, maar de vreemdste is zonder meer Colonel Sanders - het gezicht van fastfoodketen KFC! De man maakt zijn opwachting als secret character die je zelf kunt construeren middels de create-a-wrestler tool. Of de Colonel een badass is of juist een chicken, moet je zelf maar uitvogelen.





SCORE **75**

Voor de echte worstelfan is WWE 2K18 een feest der herkenning. Voor de overige 99,8% is dit een leuke, vermakelijk game maar ook niet meer dan dat.

GRADDUS



De game biedt een SHITload aan modes.

25 UREN



BASICS

WORSTELGAME
YUKE'S / 2K SPORTS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

DE NIEUWSTE ACTIEFILMGAME VAN EA!

NEED FOR SPEED: PAYBACK



Florian was niet bepaald onder de indruk van de aankondiging van Need for Speed: Payback. Het leek verdorie wel een trailer van een slechte Michael Bay actiefilm in plaats van een vette racegame! En? Florian? Gaan we uiteindelijk naar de bios of gaan we racen?


Als je dergelijke screenshots durft te maken, moet je wel lef hebben, hoor.

Tijdens de afgelopen E3 speelde ik een demo waarin ik een vrachtwagen op een belachelijk spectaculaire manier moest zien te kapen om een peperdure Koenigsegg uit de truck te jatten. Dit ging samen met een hoop explosies, actievolle camerapunten, scripted events en een shitload motion blur. Ik was flabbergasted. Wordt NFS: Payback een racegame on rails?

> **"Het verhaal is kut en de graphics zijn niet best. Toch heb ik me kostelijk vermaakt met NFS: Payback."**

Fortune Valley

Gelukkig verdwenen die zorgen toen ik de volledige game ging spelen, want de compleet over de top actiemomenten zijn slechts een toevoeging op de gameplay. In de basis is het nog steeds een racegame. Pffff, een hele opluchting! Volgens de developers van Ghost Games hebben ze gekeken naar wat de fans willen van een NFS-game, en al die elementen met een flinke portie steroïden in Payback gestopt. Het is een racegame met een grote open wereld, het grootste oppervlakte ooit in een NFS-game. NFS: Payback speelt zich af in Fortune Valley, een niet bestaande stad die zwaar is gebaseerd op Las Vegas. In de game speel je met Tyler Morgan, want jawel, NFS: Payback heeft een verhaallijn.





Nekschot

Ik weet niet wie ooit heeft verzonnen dat racegames een verhaal moeten hebben, maar ik weet wel dat diegene een nekschot moet krijgen, want het verhaal is altijd tenenkrommend slecht, zo ook in NFS: Payback. Het is één enorm web van clichés en is op geen enkel moment verrassend, grappig, interessant, of ook maar iets in die geest. Het slaat werkelijk nergens op en je weet van tevoren al exact wat er gaat gebeuren en waar het flinterdunne plot naartoe gaat. Ik heb er nog een vieze smaak van in m'n mond.

Waar ik verrassend genoeg ook niet vrolijk van werd, zijn de graphics. Normaal gesproken zien NFS-games er meer dan prima uit, maar Payback is allerminst moeders mooiste. De game kan ik het best omschrijven als korrelig, zelfs in 4K op de PS4 Pro. Ik snap dat het een mega grote wereld is, maar het oogt doods en de omgevingen nodigen niet uit om ontdekt te worden, ondanks de belachelijke hoeveelheid collectables, car parts, billboards, flitspalen etc. die er te vinden zijn.

Als vanouds

Goed, het verhaal is dus kut en de graphics zijn niet best. Toch heb ik me kostelijk vermaakt met NFS: Payback. Het is een soort mix geworden van Burnout: Paradise, The Crew en NFS, en ondanks dat de game helemaal niets nieuws doet, zit het allemaal best goed in elkaar.

Het belangrijkste is dat de game wegspeelt als vanouds. Binnen no-time drift je als een ware pro door de stad in je favoriete scheurijzer, die je uiteraard in NFS stijl compleet kunt pimpen. De customization is gigantisch uitgebreid en je kunt werkelijk alles naar eigen smaak aanpassen en dat is en blijft de grote kracht van een NFS-game.

Die scripted actievolle momenten vinden gelukkig slechts af en toe plaats in je story missions, waardoor het eigenlijk best een leuke afwisseling is. Deze missies hebben zoals gezegd weinig met racen te maken, maar stiekem is het best vermakelijk. En dat geldt in één woord ook voor de rest van de game: vermakelijk!



weetje • weetje

NFS: Payback is geen always-online game! Uiteraard kan je online tegen andere spelers racen, maar ze komen niet standaard voor in je singleplayer wereld, zoals in de laatste NFS-games het geval was.

SCORE 78

NFS: Payback heeft een tenenkrommend slecht verhaal en graphics van een paar jaar terug. De game blinkt nergens echt in uit, maar is gewoon weer hartstikke leuk om te spelen.

FLORIAN



In twintig uur haal je alle events, maar daarna zal je zeker nog wat lol beleven met het customizen van je auto's én de multiplayer.

20+ UREN



BASICS
RACEGAME
GHOST GAMES / EA
1 - 2 SPELERS
(8 SPELERS ONLINE)
OUT NOW

NIET NIEUW, WEL KOLOSSAAL!

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

GOLD AWARD

Wolfenstein is voor gamebegrippen bejaard, maar volgens Graddus voelt The New Colossus als je eerste lentewandeling met een nieuwe vriendin. Hoe blijft die serie toch zo eeuwig jong???



Ja jongens, hoe doet Wolfensteintje dat toch? 35 jaar oud inmiddels, zes generaties consoles en zeven PU-hoofdredacteuren verder en nog steeds killt B.J. Blazkowicz met dezelfde passie nazi's als toen hij op pixels schoot. Ook in The New Colossus is onze blauwogige held weer in topvorm!

Flauwekulletje

Ik denk dat het allereerst komt omdat Wolfie schijt heeft aan politieke correctheid. Vergeet al die gasten die vinden dat Wolfenstein véél te gewelddadig is, of dat 't van iets serieus als de Tweede Wereldoorlog een flauwekulletje maakt. Voor zulke zwaarmoedige types heb ik één tip: check verdomme die game serie. Live a little! Want kijk, ik speel best wel veel shooters enzo, van CoD tot aan Counter-Strike en van Sniper Elite tot Doom, maar nérgens, en ik herhaal NERGENS kun je zo lekker knallen als in Wolfenstein: The New Colossus. En dat met zulke heerlijke, snaarstrakke controls. "Plop" daar gaat weer een nazihoofd en "flats" daar vliegt weer een arm. Wat een slachtpartij!
Nieuw daarbij is de mogelijkheid om wapens te upgraden. Mijn favoriet blijft dual-wielden met de Shockhammer shotgun, al is de nieuwe bijl ook top.

> **"Een verademing in een landschap waarin games vooral groter en ingewikkelder willen zijn."**

Soep of pap

Het verhaal achter The New Colossus is bekend: de Duitsers hadden ineens verschrikkelijke trek in hamburgers en zijn Amerika binnengevallen. Met succes. In The New Order leek B.J. nog als winnaar uit de strijd tegen generaal Deathshead te komen, maar dat blijkt dus allerminst het geval. Onze held ligt zwaargewond in bed en krijgt één keuze: soep of pap, waarna er een flashback volgt naar de The New Order. Opnieuw kies je tussen Fergus of Wyatt. Ik vond dit al een beetje een cheape manier om de herspeelbaarheid te verhogen en nu wordt het dus gewoon gerecycled, maar goed. Wel indrukwekkend om te zien, is waar Blazkowicz zijn gevoel voor rechtvaardigheid vandaan heeft. Ik wil niks spoilen, maar laten we het erop houden dat de woorden 'stiefvader' en 'zuiplap' de lading aardig dekken. Het zijn momenten als deze waarop het verhaal - dare I say it - zelfs een grotere impact heeft dan dat van The New Order en z'n semi-vervolg, The Old Blood. Dat cutscenes nu à la The Order: 1886 feilloos in gameplay overgaan, werkt hier ook aan mee.

> **weetje • weetje**
> *Moet je Wolfenstein: The New Order en/of The Old Blood gespeeld hebben om optimaal te kunnen genieten van The New Colossus? Eigenlijk wel, maar een handige recap aan het begin van de game brengt je direct op de hoogte over hoe het ook alweer zat met Frau Engel, Fergus, Wyatt en al die anderen.*


Ik las dat Zeppelins vroeger luchtsigaren werden genoemd. Dan was de Hindenburg dus een klapsigaar...

Bende misfits

Samen met zijn bende misfits van de Kreisau Circle krabbelt B.J. er langzaam weer boven-

op. En dat is nodig ook. De stront zit namelijk niet alleen aan de knikker, het heeft zelfs de ventilator geraakt!

Nu was The New Order al behoorlijk uitgebreid, met zestien afwisselende levels en een speelduur van zo'n twaalf uur, maar The New Colossus gaat daar met gemak overheen.

Wat gameplay betreft vindt The New Colossus het wiel absoluut niet opnieuw uit. Je jaagt dus nog steeds op commanders, schiet hele bataljons nazi's aan gort en buiten een of twee nieuwe vijanden is ook dat hetzelfde. Maar hadden we echt iets anders gewild?

Wel wordt meer nog dan in The New Order exploration beloond. Werkelijk overal is wel iets te vinden, of het nou een staalhelm is voor extra armor, een document met achtergrondinfo of een Enigma-code waarmee je extra content unlockt. Je kunt zelfs gebieden op een later tijdstip nogmaals bezoeken om nieuwe dingen te vinden.

Wat dat betreft is het jammer dat B.J.'s movement nog altijd redelijk beperkt is (de man kan bijvoorbeeld niet aan relingen hangen om snel hoger gelegen plekken te bereiken) maar hé, misschien past dat ook gewoon niet in de old skool shooter die Wolfenstein: The New Colossus diep vanbinnen is.



Sfeer snuiven

De omgevingen zijn lekker afwisselend. Het ene moment maak je een praatje met je matties op je gigantische thuisbasis, de onderzeeër Eva's Hammer, terwijl je effe later door het zwaargehavende, radioactieve Manhattan struint.

Stiekem geniet ik het meest van de levels waarin je eigenlijk alleen maar een beetje ronddwaalt en de sfeer in je opneemt. Neem New Mexico, waar nazi's op straat paraderen en de dagelijkse realiteit van een fascistisch regime pijnlijk duidelijk wordt. Het oogt allemaal net echt, maar toch ook weer zo belachelijk karikaturaal overdreven dat je een glimlach niet kan onderdrukken.

Frau Engel is terug en ze is bitchier dan ooit. Zo heeft ze nu een hulpje, een behoorlijk dikke Duitse meid die er voortdurend aan herinnerd wordt dat ze minstens zeventig kilo te zwaar is. Ook doet ze aan het begin iets waardoor het hele verhaal een soort grimmig, wraakzuchtig ondertoontje krijgt. God, wat haat ik die vrouw. En jongens, wat genoot ik ervan toen ze haar verdiende loon kreeg.

Pure lol

Al met al heb ik in tijden niet meer zo'n lol gehad met een game als tijdens het spelen van The New Colossus. Je weet wel: gewoon pure, onversneden fun. Een verademing in een landschap waarin games vooral groter en ingewikkelder willen zijn.

Ja, The New Colussus is pulp en ja, het is 'slechts' een singleplayer avontuurtje. Maar wel een dat me tien keer langer zal bijblijven dan de meeste honderd plus uur sandbox RPG's van tegenwoordig!

WOLFSTONE 3D

Een van de leukste easter eggs in The New Order waren de Nightmare levels, waarin je B.J. door spriterige, op Wolfenstein 3D gebaseerde levels loodst.
En yep, ook The New Colossus bevat zo'n verborgen ei. Aan boord van Eve's Hammer staat namelijk een arcademachine waarop je de klassieker Wolfstone 3D kunt spelen! Het gaat om een alternatieve versie van Wolfenstein 3D, waarin je niet op nazi's schiet maar op 'terroristen' van de Kreisau Circle. Bovendien hangen er geen portretten van de Führer aan de muur maar van B.J. Blazkowicz. Oh MachineGames, ik hou van jullie...



Da's grappig; dat je wint of verliest in een remise...

SCORE 92

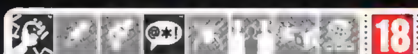
Blabla vervolg, blabla meer van hetzelfde, blabla toch gewoon een simpel shootertje... ach weet je, fok het: ik heb zoveel plezier met The New Colossus gehad, dat ik 'm gewoon een 92 geef. Iedereen die het daar niet mee eens is, kan m'n politiek incorrecte reet kussen.

GRADDUS



Geen multiplayer, maar de geweldige singleplayer wil je minimaal twee (of vijf) keer uitspelen

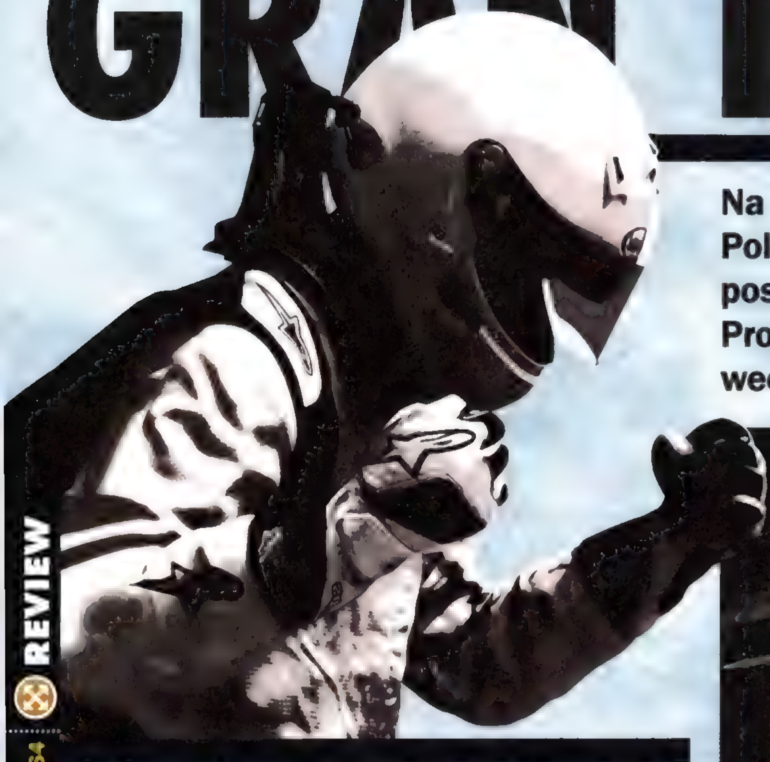
20 UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
MACHINEGAMES / BETHESDA SOFTWORKS
1 SPELER
OUT NOW

TOCH GEWOON GT7: PROLOGUE

GRAN TURISMO



REVIEW

PS4

Na vier jaar afwezigheid is Gran Turismo terug en Polyphony Digital probeert met GT Sport de pole position weer over te nemen van Forza Motorsport 7 en Project Cars 2. Onze eigen 'Stig' Florian kroop natuurlijk weer achter het stuur.



Naar McLaren kun je lang zoeken als je trek hebt in een Quarter Pounder. Die van Hilversum is nog het dichtste bij...

Van 1997 tot 2005 was Gran Turismo zo'n beetje het enige alternatief naast arcade racers en de game noemde zich zelfs 'The Real Driving Simulator'. Als je wat serieuzer wilde racen, kwam je destijds automatisch bij Gran Turismo uit, maar in 2005 veranderde dat door de komst van Forza Motorsport op de Xbox en twee jaar geleden al helemaal, door de release van Project Cars.

weetje • weetje

GT Sport is een online-only game! Zonder internetverbinding kan je alleen maar single races rijden, that's it. Heel kut als de server platligt dus.

Mag Gran Turismo met GT Sport, zich nog steeds The Real Driving Simulator noemen?

Ambitieus

Na GT6 in 2013 liet de grote man achter de serie, Kazunori Yamauchi, weten te werken aan de opvolger voor de toen net uitgekomen PS4. Het moest een soort tussendeel worden, net als de GT Prologue versies in het verleden. Halverwege de ontwikkeling liet Yamauchi-san echter weten zóveel content toe te voegen, dat we GT Sport eigenlijk toch als een volwaardig compleet nieuw deel moesten beschouwen.

Het werd daarnaast duidelijk dat men met GT Sport iets anders wilde proberen dan we gewend waren van de serie. De focus zou namelijk komen te liggen op online gameplay, inclusief officiële online tournaments en leagues waarmee dikke prijzen te verdienen vallen. GT Sport moet een hele community opbouwen en dat is nogal ambitieus voor een serie waarin de online mode altijd een ondergeschoven kindje was.

"GT Sport slaagt er knap in om je steeds tegenover spelers te zetten die op hetzelfde niveau zitten."

Gelijkgestemden

Het goede nieuws is dat het erop lijkt dat Polyphony het kunstje daadwerkelijk heeft geflikt. De online gameplay is nog nooit zo uitgebreid geweest en op een enkele server crash na, werkt het okay. Je kunt deelnemen aan single race events of tournaments waarin je de regels zelf bepaalt en er zijn een hoop officiële races beschikbaar.

In GT Sport heeft iedereen online een rating, afhankelijk van op welke plek je races finisht; oftewel je stijgt als je het goed doet en daalt als je slecht presteert. De rating wordt daarnaast beïnvloed door je rijstijl. Als je agressief rijdt en iedereen van de baan beukt, zal dat gevolgen hebben voor je rating.

In het online systeem van GT Sport word je voor events ingedeeld met spelers van dezelfde rating. Zo kunnen de beukers lekker met elkaar botsautootje spelen, terwijl ook de serieuze racers bij elkaar in een event worden geplaatst. Het is niet de eerste keer dat we zo'n systeem zien in een racegame, maar in GT Sport werkt het verdomd goed.

Mega veer in de reet

Het systeem wordt beter naarmate de tijd verstrijkt. In het begin wordt iedereen nog op één hoop gegooid en zal je af en toe nog wat spelers in een race tegenkomen met een compleet andere rijstijl dan jij, maar na een paar races pikt



Mijn levenscyclus als Renaultrijder: ik begon met een Twingo, toen een Megane, in de bloei van m'n leven had ik een Laguna en nu weer terug naar een Megane. Zou Renault ook doodskisten verkopen?

SPORT

het systeem je vanzelf uit de grote massa en plaatst je in een bepaald hokje. Ik merkte zelfs dat ik vaak weer bij dezelfde spelers in een lobby werd gegooid, waarmee ik in eerdere races dikke battles had. GT Sport slaagt er knap in om je steeds tegenover spelers te zetten die op hetzelfde niveau zitten en daarvoor steek ik een gigantische veer in de reet van Polyphony.
Het zorgt er namelijk vooral voor dat iedere online race super spannend is. In andere racegames word je te vaak bij spelers geplaatst die ver onder of boven je niveau rijden, waardoor de spanning wegvalt. In GT Sport ben je aan het vechten voor iedere positie op de track. Koppel dat met een online rating die op zichzelf al verslavend werkt, en je hebt een meesterlijke online racegame.

Eye-candy

Op online gebied rijdt GT Sport concurrenten Forza en Project Cars compleet van de baan. Dat geldt ook voor de graphics, want GT Sport is by far de fraaiste racegame ooit gemaakt. De omgevingen en de tracks komen werkelijk prachtig in beeld, maar vooral de auto's zijn ziekelijk mooi. Ze zijn bijna niet van echt te onderscheiden. Het niveau is zo hoog dat de auto's uit Project Cars 2 en Forza Motorsport 7 er bijna als PS3/Xbox 360 exemplaren uitzien. Het verschil is bizar.
GT Sport is zonder twijfel nog steeds de game die je moet halen als je geilt op auto porno. Als je urenlang kunt kijken naar de lijnen en details van je droomauto, geeft GT Sport je een ongeëvenaarde ervaring. Als je een 4K HDR TV hebt, ben je zelfs verplicht om GT Sport in huis te halen, ongeacht of je van racegames houdt of niet. Dit is DE game om te laten zien waarom je die nieuwe tv hebt gekocht.


Dit is een Mercedes Aww My God!

VR

GT Sport is speelbaar met PlayStation VR! Racen in VR is niet geschikt voor gamers met een zwakke maag, maar technisch is de toevoeging van VR in GT Sport goed gelukt. Wel jammer dat je VR alleen in arcade mode kunt gebruiken.

Losse events

Tot zover is dit de beste GT ooit gemaakt, maar nu komt het pijnlijke gedeelte. GT Sport mag online en visueel de sterren van de hemel racen, maar de rest van de game is amper verbeterd ten opzichte van vorige delen en op sommige punten zelfs slechter geworden!
Het grootste minpunt is het ontbreken van een Career mode waarin je als groentje moet beginnen in een shitty auto en door het verdienen van geld steeds vettere bakken en races kunt gaan rijden. Er zijn nog steeds licenses, races en special events, maar het zijn nu allemaal losse events. Het is dus nu net alsof je allemaal Arcade mode events doet, in plaats van te werken aan je carrière als professionele coureur. Dat was altijd zo typisch Gran Turismo en het is meer dan jammer dat Polyphony ervoor heeft gekozen die mode compleet te schrappen.


Toch heeft dat iets onheilspellends: de zonsondergang tegemoet rijden...

Prologue

Daarnaast moet GT Sport het doen met zo'n 160 auto's en 17 tracks en dat is karig. Er zitten, op een paar vette concept cars na, ook te weinig speciale auto's in. Dus verwacht geen gekkigheid als de maanauto, 19e eeuwse rijtuigen of überhaupt een open wheel racer.
Tot slot zijn de physics niet opzienbarend beter dan in GT6. Ze kunnen zich nog steeds meten met een game als Forza 7, maar komen niet in de buurt van Project Cars 2.
Het geheel heeft alsnog meer weg van een GT7: Prologue dan een volwaardig nieuw deel. Ik had gehoopt dat Polyphony zou laten zien dat Gran Turismo nog steeds The Real Driving Simulator is, maar dat is helaas niet het geval.



Bij echte autoporno staan de auto's nog wat dichter bij elkaar en druppelt er bij eentje wat vloeistof onderuit...



SCORE 80

Een beetje afhankelijk van je skills, heb je na dertig uur in alle standaard events de gouden beker wel binnen. De online mode maakt de game daarna zo goed als eindeloos.

FLORIAN



GT Sport is niet de opvolger waar ik op hoopte en laat zelfs wat steken vallen, maar de game ziet er bizar mooi uit en de online mode is fantastisch.

30+ UREN



BASICS
RACEGAME
POLYPHONY DIGITAL / SONY
1 - 2 SPELERS
(24 SPELERS ONLINE)
OUT NOW

DOE MAAR WEER GRAPPIG

SOUTH PARK: THE FR

Ze noemen hem Butthole, Douchebag, The Farting Vigilante en Buttlord, dus Wouter kan zich wel inleven in het hoofdpersonage van South Park: The Fractured But Whole.

REVIEW

XBOX ONE PC PS4



Het is best lang geleden dat ik hardop heb zitten schaterlachen (geLOLd of geROFLd) om South Park. Nee, laat ik opnieuw beginnen, want dit is een onterecht negatieve benadering: holy shit, wat heb ik lang hardop zitten schaterlachen om South Park! Jarenlang, seizoen na seizoen, hebben Cartman, Stan, Kyle, Butters, Tweek, Craig, Kenny en die hele zooi kutkinderen me hard vermaakt. Dat ze dit het laatste seizoen wat minder lukt, is niet zo heel gek: de meeste comedies hebben na vier seizoenen al moeite om scherp en grappig te blijven, terwijl South Park een fucking DRIEENTWINTIGSTE seizoen krijgt! Daarmee laten ze crap zoals Family Guy in het stof bijten en hoe grappig nieuwere animatiesensaties als Rick and Morty en Big Mouth ook zijn, zij moeten zichzelf nog hard bewijzen en hebben alles te danken aan SP. Laat staan dat ze een awesome gameserie op hun naam hebben staan...

Charmante eenvoud

Ik prees de voorganger van South Park: The Fractured But Whole, The Stick of Truth, als 'Obsidian's beste game sinds Fallout: New Vegas'. Inmiddels zijn we drie jaar verder en voor het vervolg heeft Ubisoft San Francisco het stokje overgenomen. Dat is geen drama, want het is niet alsof PC Principal de leiding heeft gekregen over de ontwikkeling en The Fractured But Whole (TFBW) nu een kindvriendelijk, politiek correct en smaakvol product is geworden. Nee, er is geen fuck van te merken dat er een wisseling van dev heeft plaatsgevonden, want deze game zal spelers van de voorganger hard bekend voorkomen.

Het South Park van TFBW is bijvoorbeeld wat groter want er zijn gedeeltes aan toegevoegd (nieuwe gebouwen zoals Crunchy's Micro Brew en stripclub The Peppermint Hippo), het kent die nieuwe 'shine' van de latere SP-seizoenen en onderaan de streep zullen er vast en zeker meer collectibles te verzamelen zijn. Dus ben je best wel veel aan het rondhobbelen door niet alleen overbekende maar ook, laten we wel wezen, weinig inspirerende omgevingen. De charme van South Park zit immers in de eenvoud, zoals elke fan je kan vertellen.

> **"Genieten geblazen als de lompe, genadeloze, maatschappijkritische humor van South Park je ding is."**

Inruilactie

Eigenlijk is álles in TFBW een variatie op het eerste deel: het Facebook-achtige sociale medium uit The Stick of Truth is vervangen door Coonstagram, waarmee je vrienden maakt met heel South Park door een selfie met ze te nemen. De Chinpokomon collectibles uit deel 1 maken plaats voor yaoi art van



Na 23 jaar worden de grappen wat minder leuk, volgens Wouter. En nee, dat is helemaal niet herkenbaar voor PU-lezers!

ACTURED BUT WHOLE

Tweek en Craig die nogal homoseksueel met elkaar doen; een grappig idee dat na tien á twintig dubieuze portretten helaas flink aan kracht inboet. Goed, dat je varieert op je eigen voorganger is natuurlijk logisch en helemaal niet erg, want dat is in principe hoe je een (goed) vervolg maakt... mits je de boel ook uitbreidt en een paar elementen verbetert! Deels is dat ook gebeurd in The Fractured But Whole, bijvoorbeeld wat betreft de turn-based gevechten, die nu een stuk minder statisch zijn omdat de locatie van jouw helden in relatie tot je vijanden een rol spelen. Meer tactiek, meer fun, hoewel het nog steeds nauwelijks uitdagend is. Daarnaast is het klassensysteem uitgebreider, met allerlei powers van verschillende soorten superhelden die hoofdrolspeler New Kid aan z'n repertoire kan toevoegen, is de UI flink verbeterd en zit er een geinig craftingsysteem in dit vervolg. Genoeg toevoegingen zou je zeggen! Toch? Nou ja, niet als je ziet wat je ervoor moet inleveren...

Voorheen hilarisch

Voor elke nieuwe feature lijkt er op z'n minst eentje te zijn verdwenen in de anus met een scheur: zo kan je geen nieuwe wapens meer equippen, wat er automatisch toe leidt dat je slechts loot verzamelt om je outfit te veranderen, om dingen te kopen en voor het craftingsysteem. Ook kan je je powers niet meer upgraden, komen er alleen nieuwe bij en kan je bepaalde statistieken omhoog krikken met behulp van de nieuwe artefacts.

Als je alles tegenover elkaar zet, moet je wel tot de conclusie komen dat het RPG-systeem van The Fractured But Whole niet verder is uitgebreid dan die van de voorganger; het gaat ongeveer even diep. Jammer, ik had bijvoorbeeld graag gezien dat je nu ook je teamgenoten had kunnen upgraden, of iets anders waar duidelijk uit zou blijken dat het systeem meer om het lijf heeft dan in The Stick of Truth.

Maar hey, aan de andere kant is de speeltijd van dit deel wel verdubbeld. Wat ik veel spijtiger vind - en nu belanden we op nog persoonlijker terrein - is dat TFBW een stuk minder grappig is dan The Stick of Truth. Dit kan deels te maken hebben met het verrassingseffect dat de voorganger drie jaar geleden had, maar ik denk dat het meer verband houdt met het algehele probleem dat ik met South Park heb; het heeft z'n meest hilarische tijd wel gehad.

Lomp & genadeloos

Los van hoe South Park: The Fractured But Whole als vervolg is, blijft het een zéér vermakelijke Light RPG waar je zeker van gaat genieten als de lompe, genadeloze, maatschappijkritische humor van South Park je ding is. Want dat is wel een voorwaarde: mensen met zware principes die zichzelf, en RPG's, veel te serieus nemen, moeten ver van deze game vandaan blijven. Ook als je op zoek bent naar een rollenspel in de trant van The Witcher 3, Dragon Age of Divine Divinity en je hebt niet zoveel met South Park, dan is dit niet per se een aanrader. Zie dit eerder als een vrij lineair avontuur met aardig wat RPG-elementen.

Al met al vind ik dit deel vergelijkbaar met de laatste seizoenen van South Park; het heeft z'n momenten, durft nog steeds z'n nek uit te steken om de meeste grove grappen te maken en iedereen voor lul te zetten, maar de béste ideeën hebben ze in de eerdere seizoenen al bedacht. ✪



Mysterion kan lang wachten. De bus is downloadable content...



SUPERPRUTSERS IN SOUTH PARK

Waar The Stick of Truth een fantasy thema had met Cartman als Grand Wizard en Kenny als prinses, draait The Fractured But Whole om superhelden. Zo is er een 'Civil War' tussen de Coon and Friends van Cartman en de Freedom Pals van Stan, wat ruimte biedt aan een hele boel rake grappen over de filmuniversums van Marvel en DC. Ook zorgt het voor een aantal leuke superheldvariaties op bestaande characters, waarvan deze m'n favorieten zijn:

3. Captain Diabetes
De alias van Scott Malkinson krijgt superkracht als hij pakjes appelsap drinkt en als The New Kid scheten in z'n gezicht laat.

2. Tupperware
De Iron Man van South Park. Het grappigst als de superversie van Token moet kotsen, want dan vult z'n helm zich met puke.

1. Mysterion
Stiekem is dit Kenny. Als deze mysterieuze held doodgaat in een battle, verandert hij in een spook met een hele set aan nieuwe powers.



SCORE 77

South Park: The Fractured But Whole is een lekker laagdrempelige, maar toch nog aardig diepe Light RPG geworden met geinige gevechten, leuke collectables en veel grove humor. Ten opzichte van z'n voorganger is ie er echter niet op alle vlakken op vooruitgegaan.

WOUTER



Toch wel twee keer zo lang als The Stick of Truth!

30 UREN



BASICS
RPG
UBISOFT SAN FRANCISCO / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

FUCKED UP FUN

THE EVIL WITHIN 2

Het feit dat de meningen over de eerste The Evil Within verdeeld waren, veegt Simon direct van tafel: "Het is simpel; de helft van de wereld zat er gewoon naast. The Evil Within is een klassieker!" Okay, duidelijk, tijd voor deel 2!



But first, let me take a selfie!

Hoera! Metal Gear Solid 5 en Silent Hill hebben een liefdesbaby gekregen! En die baby heet The Evil Within 2. Nee, het heeft niet dezelfde perfecte gameplay als papa Solid, maar het laat je wel vrij om lekker aan te klooien in een semi-open wereld waarin stealth bijna net zo'n valide optie is als schieten. En nee, het heeft ook niet de vlekkeloze psychologische horror-genen van mama Hill gekregen, maar bij vlagen is het minstens even weird, ziek, goor en ongemakkelijk.

Wat dit in ieder geval niet is, is een vervolg op het originele The Evil Within. Het origineel was echte, rauwe en pure survival horror. The Evil Within 2? Not so much.

MIKAMI FOETSIE

Wie een verklaring zoekt voor de niet zo strakke regie en minder rechtlijnige visie van dit vervolg: kijk eens naar het regisseursstoeltje. Daar zit niet meer Shinji Mikami maar protegé John Johanas. Best wel even jammer dat de man die verantwoordelijk is voor bijvoorbeeld de Resident Evil en Devil May Cry serie dit keer 'slechts' als (nauw betrokken) producer optreedt.

STEM in je hoofd

Eerst maar effe het podium schetsen. In het universum van The Evil Within is er een machine (STEM) waaraan één persoon gekoppeld wordt (de Core) uit wiens brein een virtuele wereld voortkomt. Andere mensen kunnen deze wereld vervolgens betreden door ook aan de machine gekoppeld te worden. Leuk idee als je bijvoorbeeld Hugh Hefner een wereld laat creëren, minder leuk idee als je het brein van een psychopaat moet betreden of als er binnenin die wereld een gruwelijke machtsstrijd wordt uitgevochten om de krachten van de Core over te nemen.

De psychopatenbreinwereld (onthouden jullie dit, Galgjespelers?) hebben we in het origineel al overleefd, dus duiken we dit keer in het brein van niemand minder dan Lily Castellanos, het jonge dochtertje van detective Sebastian. Super toevallig natuurlijk, dat net het dochtertje van het hoofdpersonage uit het origineel er ineens aanhangt. Nee, echt, héél toevallig. Vooral omdat dit zogenaamd al een vooropgezet plan was van vóór de gebeurtenissen uit het origineel. Had ik al gezegd dat dit heel toevallig is? Of bedoel ik misschien dat het plot zich in echt extreem rare bochten wringt om dit te bewerkstelligen? Extreem genoeg in ieder geval om ervoor te zorgen dat ik de hele game lang moeite heb om me over te geven aan het oh zo belangrijke suspension of disbelieve.

Het enige positieve is dat het wel consistent is. Verderop in de game zijn motieven en verklaringen van andere personages namelijk minstens even vergezocht. Ik wil best geloven in een wereld vol monsters, een machine die een wereld creëert uit je brein en PC's waar je doorheen zoeft om te fast-travellen. Maar ik wil niet geloven in onlogische en ongeloofwaardige motieven en gebeurtenissen op menselijk vlak. Om nog maar te zwijgen over het feit dat Sebastian honderd keer vol ongeloof 'what the hell?' roept. Vriend, je hebt dit al een keer meegemaakt, je wéét wat er gaande is. Kappen met die verbazing.



IJsklontjes

Nog even los van het feit dat ontwikkelaar Tango Gameworks dit alles had kunnen omzeilen door gewoon voor een nieuw hoofdpersonage te kiezen, zorgt het hele vader-doch-

ter-riedeltje wel voor wat meer persoonlijkheid - mits je dus de onlogica kunt accepteren.
En, wat ook helpt: The Evil Within 2 is een werkelijk fantastische game. Sterker nog, qua gameplay is het een van de leukste games die ik dit jaar gespeeld heb. De lineaire gangen en beperkte gebieden uit het eerste deel zijn vervangen door complete hoofdstukken waarin we een aardig stukje open wereld voorgeschoteld krijgen. Het is niet gigantisch, maar groot genoeg om urenlang op onderzoek uit te gaan. In elke krat, hoek of huisje kun je materialen vinden om wapens en skills te upgraden of kogels te craften, maar de kans is net zo groot dat je een gruwelijk wezen tegen het lijf loopt.
De nieuwverworven openheid waar deze game voor kiest, is ook terug te zien in de mogelijkheden die je als speler hebt. Ga je voor die stealthkills, nadat je minutenlang door bosjes in de achtertuintjes van het stadje Union gekropen hebt? Of loop je op een groep vijanden af, bevries je ze met je kruisboog, om ze vervolgens met één kogel uit je simpele pistooltje in tienduizend ijsklontjes te veranderen?
The Evil Within 2 is het gros van de tijd een heerlijke speeltuin. Eentje met monsters en mogelijkheden in plaats van schommels en glijbanen. Just the way we like it.



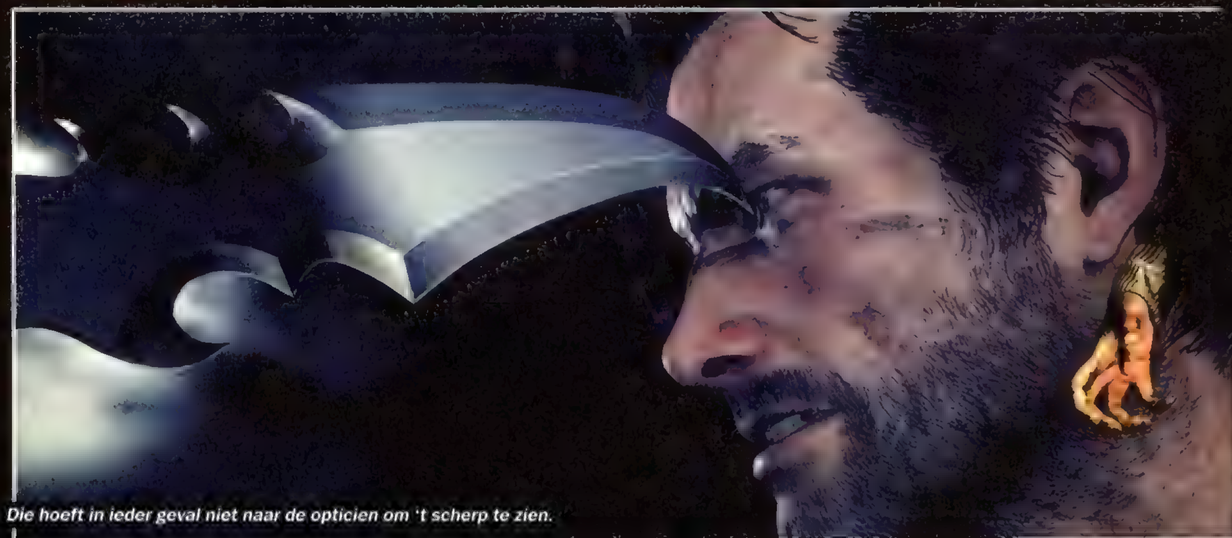
Niet eng, wel spannend

Ondanks dat het allemaal niet perfect speelt, is het wel onversneden vermaak wat de klok slaat. De opzet van de STEM-machine zorgt ervoor dat de ontwikkelaar naar hartenlust kan variëren in setpieces, design en omgevingen en daar wordt ruimschoots gebruik van gemaakt. De opzet van de semi-open wereld zorgt ervoor dat er ruimte is voor optionele missies en de meer lineaire stukken bieden alsnog genoeg mogelijkheden om confrontaties op heerlijke creatieve manieren op te lossen.


Precies de ogentest die ik laatst bij Specsavers deed...

"De waanzinnige finale kan zich meten met grootheden als BioShock: Infinite en The Last of Us."

Die meer open structuur zorgt er wel voor dat dit absoluut geen survival horror meer is, maar een actiegame in een fucked up wereld. Het is spannend, in plaats van eng. Uitdagend in plaats van zenuwslopend. Of, als we het allemaal simpel willen samenvatten, het is gewoon vooral heel erg leuk allemaal.
De grootste zonde die The Evil Within 2 begaat, is dat het zijn vermaak niet weet te koppelen aan een onvergetelijke ervaring. Een beter verhaal, logischer plot en strakkere regie hadden hier écht een klassieker van gemaakt. Niet in de laatste plaats omdat de waanzinnige finale zich kan meten met grootheden als BioShock: Infinite en The Last of Us. Maar tegen die tijd is er van suspension of disbelieve niets meer over. Papa Solid en mama Hill zijn daarover niet boos, maar wel teleurgesteld...


Die hoeft in ieder geval niet naar de opticien om 't scherp te zien.

SCORE 85

The Evil Within 2 verruilt benauwde survival horror voor een meer open actiegame in een fucked up speeltuin. Dat is spelenderwijs genieten tot op het bot, maar te vergezochte plotelementen en een niet geweldig script, zorgen ervoor dat deze game niet de next-level klassieker is die het had kunnen zijn.

SIMON



Ga lekker op onderzoek uit en geniet van alles wat deze game te bieden heeft. Dan hou je het klokje waarschijnlijk net onder de twintig uur.

19 UREN



BASICS

ACTIE
TANGO GAMEWORKS
1 SPELER
OUT NOW

4 X DE DUVEL IN HUIS

Het Duitse audiomerk Teufel valt regelmatig in de prijzen en is aan een flinke opmars bezig. Een goede reden om een viertal producten door het Techpanel te laten testen. De Boomster, Mute BT, Stereo L en Raumfeld Soundbar werden door Ron Osvath, Jorrik Klijnsma, Chantall Palm en Edwin van Gastel thuis uitgebreid aan de tand gevoeld.



Teufel Boomster

De oplaadbare Boomster met DAB+, fm, 2.1-stereo met geïntegreerde subwoofer en handige display maakt direct indruk op Ron. "Het strakke ontwerp valt meteen goed op, zwart mat met subtiele wit verlichte toetsen." Binnen een mum van tijd heeft hij ervoor gezorgd dat het apparaat is verbonden met zijn iPhone en Amazon Echo. Ron is sceptisch als het gaat om de geluidskwaliteit van bluetooth-speakers. Hoe doet de Boomster het op dit vlak? Ron: "Het geluid is zeer goed, zelfs zuiver bij het volume op de maximale stand. Diepe tonen worden geweldig weergegeven en de subwoofer is met 5 verschillende levels in te stellen."
Ook het bluetoothbereik is volgens hem dik in orde.
De Boomster heeft een aux-ingang en er kan er ook verbinding worden gemaakt via nfc.
Ron ontdekt dat voor de ingebouwde fm-radio drie geheugenplaatsen beschikbaar zijn. Instellen gaat makkelijk, maar omdat de frequentie niet wordt getoond gaat zoeken wat onhandig. En ook het ouderwetse draadje voor ontvangst valt op. Ron: "Dat hadden ze beter in de behuizing kunnen integreren."

Plussen en minnen
+ Uitstekende geluidskwaliteit
+ Verbindingsmogelijkheden
+ Oplaadbaar
- Prijs

Raumfeld Stereo L

Edwin van Gastel testte twee weken lang de Stereo L. Deze set bestaat uit twee fraaie 3-kanaals streaming-speakers die over een geïntegreerde 400watt-versterker beschikken. De eerste indruk? Edwin: "De luidsprekers voelen door hun grootte en gewicht, maar vooral ook door de witte, zonder naden vormgegeven buitenkant, erg robuust en solide aan."
De installatie heeft Edwin in een handomdraai voor elkaar: "De luidspreker geeft een eigen wifi-signaal uit en dan hoef je alleen maar via je telefoon te verbinden met de Raumfeld-wifi en dan neemt hij alle instellingen van je eigen wifi over." Naast online muziekdiensten en online radio is het ook mogelijk om muziek van een nas of computer af te spelen. En verbinden via line-in kan ook.
Edwin: "Het geluid is ook nog persoonlijk aan te passen door de equalizer op treble, mid, bass en balance te verdelen. Pop, akoestische muziek en filmmuziek klinken helder en goed gevuld!" Wel vindt Edwin de hoorbare klik bij het inschakelen hinderlijk en mist hij een functie om de speakers automatisch te kalibreren aan de ruimte waarin ze staan. Conclusie? "Voor de prijs en de mogelijkheden heb je mooie luidsprekers in huis, die de ruimte goed vullen met vol geluid."

Plussen en minnen
+ Mooie vormgeving
+ Prachtig geluid
+ Uitstekende app
+ Geen luidsprekerkabels
- Geen audiokalibratie
- Klik bij aangaan

"In september heeft Teufel de nieuwe generatie Stereo L gelanceerd met een nog betere sound dankzij de high end coaxiale drivers en zowel bluetooth als wifi-streaming"



Teufel Mute BT

Het testen van de Teufel Mute BT met hd-bluetooth en actieve ruisonderdrukking is wel aan Jorrik Klijnsma besteed. Hij maakt dagelijks zo'n 5 uur gebruik van een koptelefoon. De Mute BT maakt een prima indruk.
Jorrik: "Hij voelt goed en degelijk aan. Hij is niet te zwaar en valt prettig over mijn oren. Het bedieningspaneel is prima te vinden en voelt intuïtief aan. De handige en beschermende opbergkoffer is ideaal voor reizende gebruikers."
Over het geluid is hij dik tevreden. "Hij doet fantastisch werk in het weergeven van een breed en dynamisch geluid", zo licht hij toe. Wel merkt hij dat de active noise canceling het geluid anders laat klinken. Opgeladen gaat de Teufel Mute BT zo'n 2 dagen mee en ook bellen via bluetooth gaat probleemloos. Het bereik is uitstekend, ik kan makkelijk koffie halen in de kantine die zo'n 20 meter verder is, met meerdere muren tussen de ruimtes in."

Plussen en minnen
+ Zeer comfortabel in gebruik
+ Uitstekend geluid
+ Prettige bediening
- Noise canceling kan beter

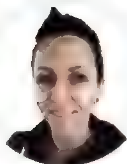




Raumfeld Soundbar

Chantall Palm gaat aan de slag met de stijlvolle witte Soundbar die speciaal ontworpen is als vervanger voor een home-cinema of muzieksysteem. Hij beschikt onder andere over realistische virtual surround-weergave, heeft een draadloze subwoofer en kan via hdmi op de tv worden aangesloten.
Uitpakken en aansluiten is een feestje. Chantall: "Wat is het een mooi apparaat. Het geheel voelt heel solide aan en de poten zijn van rvs, wat hem een kwalitatief hoogwaardige uitstraling geeft."
Vanwege het ontbreken van hdmi verbindt Chantall de Soundbar via rca met haar tv. De subwoofer komt onder het tv-meubel terecht. Bedienen gaat met de knoppen op de Soundbar, de meegeleverde afstandsbediening, of de speciale app. "Het wijst zich allemaal vanzelf."
Als ze in de tweede week het geluid uitgebreid test, plaatst ze de Soundbar op verschillende plekken. Chantall: "Het geluid komt er zuiver uit en vervormt ook niet wanneer het volume omhoog gaat. Ook wanneer ik mij naar de andere ruimtes in huis begeef, merk ik dat het geluid goed hoorbaar blijft."
En ook de bediening is dik in orde, met name omdat de app zo goed werkt. "De losse afstandsbediening gebruik ik eigenlijk alleen om af en toe te schakelen tussen bijvoorbeeld de tv en de app."
Chantall: "Naast het mooie, strakke ontwerp en de hoogstaande bouwkwaliteit, is ook het geluid daadwerkelijk prachtig. Al met al zou ik de Raumfeld Soundbar een 9 geven en absoluut aanbevelen."

Plussen en minnen
+ Strak desing en goede kwaliteit
+ Geluidskwaliteit
+ Goede app
+ Eenvoudig te installeren
- Even zoeken in Spotify-app


Chantall Palm


Edwin van Gastel


Jorrik Klijnsma


Ron Osvath

Over Teufel
Sinds 1979 houdt de in Berlijn opgerichte audiofabrikant Teufel zich bezig met hifi. Vele jaren en prijzen later is het merk uitgegroeid tot één van de meeste bekroonde aanbieders van streamingoplossingen, portables, stereo en home cinema-speakers met een van de belangrijkste kenmerken dat alle systemen 8 weken lang thuis mogen worden uitgeprobeerd.

Houd de website van Teufel in de gaten. Hier vind je regelmatig mooie acties en kortingen.

Meer weten? Kijk op www.teufelaudio.nl.

OOK GESPEELD

OMDAT WE AL VAN ALLES IN ONZE SCHOENTJES KREGEN

BLAUWE MANNETJES IN EEN LELIJKE GROENE WERELD

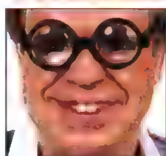


Titel: Rogue Trooper Redux
Platform: PS4 / Xbox One / PC / Switch
Prijs: € 29,99

Ik hoorde laatst dat Rogue Trooper z'n tijd ver vooruit was. Semi open levels, Gears of War-achtige covermechanieken en dat allemaal al in 2006. Nou, hartstikke leuk voor Rogue Trooper, maar wat vandaag de dag vooral opvalt, is dat het avontuur van die rare blauwe mannetjes in hun lelijke groene wereld ongeveer **evenveel impact heeft als een natte scheet.**

Voor wie deze remake bedoeld is? Waarschijnlijk dezelfde sukkels als tien jaar geleden: ze dragen een oude leren jas, ze stinken een beetje terwijl hun vettige dikke bril steeds van hun vettige dikke neus afglijdt. Dat zijn de mensen die Rogue Trooper Redux zullen waarderen... [aldus PU's Mister Wansmaak - Ed]

OORDEEL:





GEEN GEWELDIGE MUSOU, WEL EEN TOFFE



Titel: Fire Emblem Warriors
Platform: Switch / New 3DS
Prijs: € 59,99

Van musou games krijg ik nooit genoeg. Het is immers een tijdloze formule die altijd zal werken: je wordt in een level geplaatst met duizenden vijanden en je bezit absurd vernietigende krachten waarmee je die vijanden zo effectief mogelijk kunt vernietigen.

Pas deze formule toe op gewelddadige IP's die daar hun eigen draai aan kunnen geven (One Piece, Berserk, Gundam, etc.) en wat je overhoudt zijn verslavende, over de top games die dankzij hun charme en pure speelbaarheid het stigma ontstijgen dat ze eentonig zijn.

Dat de musou-formule zelfs toepasbaar is op de franchises van het normaal zo familievriendelijke Nintendo, werd drie jaar geleden bewezen met de terecht geprezen Zelda-spinoff Hyrule Warriors.



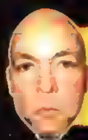
Fire Emblem Warriors is het nieuwste bewijsstuk. Het combineert musou actie met zowel de extreem goed passende middeleeuwse fantasy look als de strategie-elementen van Fire Emblem. En dat eerste is natuurlijk logisch (Fire Emblem draait immers om draken, vliegende paarden en flamboyante helden die zwaarden, bijlen, lansen en magie hanteren) maar opvallend is dat vooral dat tweede hier zo goed uit de verf komt.

Bij musou games denk je aan het continu spammen van twee aanvalsknoppen, niet aan het positioneren van manschappen, orders geven en veranderen van personages om tactische voordelen te behalen. En toch zijn al die elementen aanwezig! Voordat je een level begint, kun je het gedrag van je personages instellen en hun positie op de kaart bepalen en tijdens het spelen kun je **schakelen naar die personages om zo het maximale uit hun kwaliteiten te halen.** Ontzettend Fire Emblem. Shit, zijn dat vijandelijke lansen? Dan schakel je van Chrom en z'n zwaard naar Lissa en haar bijl. Voordeel!



FE Warriors is met al die typische Fire Emblem elementen wellicht de meest diepgaande musou game in jaren; eentje die soms **meer aanvoelt als een lek-**

OUDE KNOKKERS UIT DE SLOOT HALEN



Titel: Wulverblade
Platform: Switch
Prijs: € 19,99



Het was begin jaren negentig, dat ik met veel plezier loop-en-beuk iedereen-in-elkaar games als Final Fight, Golden Axe en Streets of Rage speelde. Maar die hoogtijdagen van het beat 'em up genre liggen ver achter ons. Het genre is zelfs op sterven na dood. Dus laten we 't maar eens nieuw leven inblazen, dacht een groepje Engelse indies ergens in 2012, toen ze met de ontwikkeling van Wulverblade begonnen.

Om hun beat 'em up een eigen gezicht te geven, besloten ze de game te hullen in **een fraai, handgetekend jasje** en qua verhaal wilden ze 'm vrij doorwrocht situeren in de Engelse geschiedenis. Met name dat laatste bleek zo'n tijdrovende klus dat de game pas onlangs is verschenen.





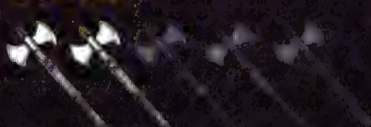
In Wulverblade speel je met een van de Engelse krijgers die zo'n 120 jaar na Christus strijden tegen het negende Romeinse leger om hun opmars naar het noorden te verhinderen.

Net als in het eerdergenoemde Final Fight, Golden Axe en Streets of Rage word je steeds vastgezet in een stukje omgeving met vijanden. Als de laatste is gekilled, kun je weer verder lopen.

Ook in andere opzichten blijft de game trouw aan deze voorbeelden. Je kunt wapens oppakken, ermee smijten en kleine combootjes verzinnen om het knokken interessant te houden - en te overleven. Dat laatste is vaak nog best lastig, zeker tegenover de eindbazen. **Hou rekening met de nodige frustratie en harde straffen**, want je wordt soms best wel een eind teruggezet in het spel. Op een gegeven moment vond ik het wel mooi geweest; volgens mij zo op de helft van de game gaf ik er de brui aan.

Ik waardeer de poging een vrijwel verdwenen genre naar de moderniteit te halen, maar sommige dingen kun je misschien beter laten rusten in de geschiedenis.

SCORE:



'IRE EMBLEM!



ker gewelddadige real-time strategygame dan een 'simpele' hack & slasher. En dat is een ware overwinning voor Fire Emblem Warriors; een die veel Nintendo fans tot het musougeloof zal bekeren.

Maar persoonlijk, als musou veteraan, vind ik het allemaal iets te veel van 't goede. Al dat strategisch schakelen tussen personages hoeft van mij niet zo. Voor mij verwatert daardoor de pure, hypnotische speelbaarheid van de formule enigszins, en daarom evenaart Fire Emblem Warriors zijn Zelda voorganger voor mij niet.

Ik weet dat ik als een botte aap klink als ik dit zeg, maar ik wil gewoon hakken, man. Gewoon lekker zen die levels opschonen, zonder te veel gezeik. En dat kan hier ook nog wel hoor, op prachtige wijze zelfs, maar je moet daarvoor wel wat vaker door menuutjes heen drukken. En waarom is m'n boy Ike niet speelbaar!?



LEKKER LIFTJES BOUWEN



Heb je weleens gehoord van het 'bridge builder' genre? Dat is dus een ding. Zo heb je bijvoorbeeld Poly Bridge en World of Goo. In deze physics gedreven games bouw je je een weg naar de andere kant van het level, zonder dat de hele bende in elkaar pleurt. Carried Away is ook zo'n 'bridge builder' en dit keer bouw je stoeltjesliften, om zo skiërs de bergen op te helpen. Klinkt niet heel sexy.... en dat is het ook niet, **maar leuk is het wel!**

In vijftig levels bouw je verschillende wiebelende stoeltjesliften, die je bij elkaar probeert de houden met wat planken en touw. Met zweet in je bilspleet zit je daarna te kijken hoe de skiërs via je wankele creatie richting de top van de berg worden geleid. Dat gaat fout, heel vaak fout. En daarin zit 'm juist de fun!

Niet alleen is het grappig om de kleine skiërs met een flinke klap in een boom te zien belanden, ook word je uitgedaagd om met de middelen die je hebt je constructie steviger te maken en anders te balanceren, zodat het de volgende keer wel goed gaat.

De eerste levels ga je misschien nog fluitend doorheen, maar op een gegeven moment wordt het zo pittig, dat je soms letterlijk een kwartier lang **met je handen in het haar naar je scherm zit te turen**, niet wetende hoe je de skiërs zonder kleerscheuren boven krijgt.

De game is op dit moment nog in early acces, maar daar valt dus helemaal niks van te merken. Carried Away voelt 'af' en is leuk, heel erg leuk.

OORDEEL:



OUWE GRADDUS HAD EEN FARM, E-I-E-I-O



Titel: Real Farm
Platform: PS4 / Xbox One / Switch / PC
Prijs: € 39,90

De populariteit van Farming Sims? Ik begrijp het wel. We leven in een jachtige maatschappij, een jungle waarin je je aandacht moet verdelen tussen werk, vrienden, familie en de eeuwige vraag 'eet ik vanavond kebab of pizza'? Spelletjes waarin je niets meer doet dan je akkertje verzorgen, zijn dan ook het perfecte medicijn. Ik vind ze vaak alleen zo doelloos. En traaaaaaag...

Enter Real Farm van de Nederlandse developer Soedesco. Het **minder serieuze, acrcade broertje van Farming Simulator.**

Zo zit er een Carriere modus in die je alle aspecten van het boerenleven spelenderwijs bijbrengt. Dit scheelt niet alleen een hoop frustratie, het geeft de game ook een duidelijke kop en staart. Ideaal! **De gitaardeuntjes brengen je helemaal in de boerensfeer,** de controls zijn lekker soepel en voor een game van een kleine Nederlandse studio vind ik het er heel behoorlijk uitzien. Er zitten wel wat kleine bugjes in, maar hé: wat verwacht je op een boerderij...



Daarnaast heeft Real Farm hetzelfde therapeutische effect als z'n genrebroers. Je wordt er gewoon heel zen van als je een modderig veld in perfecte, kaarsrechte lijnen moet ploegen.



Kijk, als puntje bij paaltje komt, blijft Real Farm natuurlijk 'maar' een boerderijsimulator, en gaat een stadsmens als ik zich na een tijdje toch vervelen. Maar als die shit je wel aanspreekt en Farming Simulator je net een stapje te hardcore is, biedt Real Farm **een prima alternatief.** Alleen die prijs van 39,99 euro. Da's echt te veel. Het zorgt er helaas voor dat mijn aanvankelijke glimlach toch wel een beetje verandert in die van een boer met kiespijn...

SCORE 65

VOETBALMANAGER MET BALLEN



Titel: Football Manager 2018
Platform: PC / Mac
Prijs: € 44,99



Tuurlijk, grappen over gevallen zeepjes of naar binnen penetrerende spelers zijn snel gemaakt, maar als puntje bij paaltje komt [nou stoppen, Graddus - Ed], verdient Sports Interactive een groot compliment voor het toevoegen van homoseksuele voetballers in Football Manager 2018. Wat een ballen! Wie weet maakt dit het voor Cristiano Ronaldo ook wat makkelijker om uit de kast te komen...

Maar alle gekheid op een stokje: deze emancipatoire verbetering is echt niet de enige vernieuwing aan het jaarlijkse voetbalmanagerfestijn. Wat dacht je bijvoorbeeld van **een compleet nieuwe grafische engine**? Niet dat het er ineens uitziet als FIFA of PES ofzo, maar het oogt een stuk flashier, waarmee het grootste struikelblok van de serie - het stoffige spreadsheetimago - weer een stukje minder storend is.

Sowieso is FM 2018 gebruiksvriendelijker. Er worden meer icoontjes gebruikt in plaats van tekst en de info die je zoekt is makkelijker te vinden; geen geringe prestatie voor een game met ongeveer 7894164855 verschillende screens en stats. Let wel: dit betekent allerminst dat het spel ook simpeler is. Als manager van Tottenham Hotspur stond ik gewoon rustig in de winterstop weer op straat.

Het brengt me direct op het grootste probleem dat ik al jaren met Football Manager heb: de randomness factor. Vroeger, en dan praat ik over de periode 2000 - 2010, was het relatief duidelijk waar het fout zat in je team. Tegenwoordig, met al die duizenden variabelen, not so much.

Toch, Football Manager 2018 is wederom **een onmisbare game voor de wannabe leunstoelcoach.** Of alle vernieuwingen voor mij genoeg zijn om me er wéér compleet in te verliezen weet ik nog niet, maar één ding is zeker: als je eenmaal aan FM begint, is er geen houden meer aan...

SCORE:



BORDSPEL, KAARTSPEL EN VIDEOGAME!





Titel: Culdcept Revolt
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Het leukste aan dit werk vind ik dat het me betaalt om meer te leren over games. Zo weet ik nu dat er al zo'n twintig jaar een turn-based serie bestaat genaamd Culdcept, wat in feite een soort van Monopoly is maar met de strategische gevechten van bijvoorbeeld het kaartspel Magic: The Gathering. Of: Ganzenbord meets Hearthstone. Of: Mario Party, maar dan met Pokémon: The Trading Card Game in plaats van minigames

Je werpt een dobbelsteen, verplaatst je tove naar over het speelbord, trekt een kaart en vervolgens vang je een monster of gebruik je monsters om de vijand mee aan te vallen. Voeg daar [illegible] (zoals het rekening houden met elementen als vuur) en je hebt niet alleen een uiterst unieke turn-based game maar ook een uiterst verslavende.

God, I love my job

OORDEEL:



EINDELIJK DE GROT IN





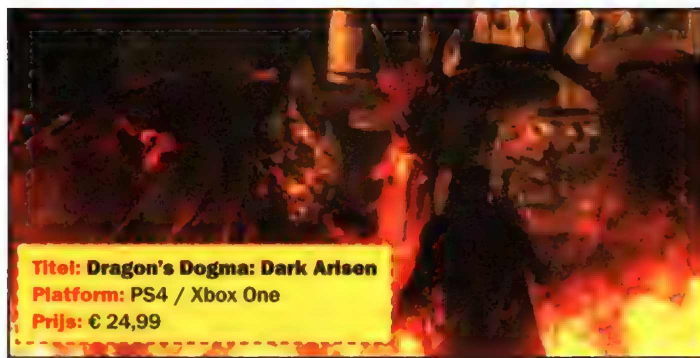
Titel: Spelunker Party!
Platform: Switch / PC
Prijs: € 29,99

De platformgame Spelunker verscheen al in 1983 voor de 8-bit Atari en later ook voor de Commodore 64, NES en MSX; kortom zo'n beetje alle populaire systemen uit die tijd. Ik had die systemen allemaal, maar gek genoeg heb ik de game destijds toch gemist, net als de in 2015 verschenen remake getiteld Spelunker World voor PS4 en Vita. Pas eind 2017 ging ik dan eindelijk de spelonk in. [illegible]

Anders dan gebruikelijk in platformgames, mag je je niet van een platform op een ander platform iets onder je, laten vallen. Ook zijn er (bijna) onzichtbare valkuilen, zeer plotseling verschijnende vijanden en een snel afnemende stamina-meter. Dat maakt de expedities in de grotten nogal pittig, maar ook spannend. Je moet echt goed nadenken over alles wat je doet en constant op je hoede zijn.
Gaandeweg ontgrendel je voorwerpen en huisdieren die je tochten door de spelonken iets 'makkelijker' maken, maar dit blijft [illegible].
Zoals de titel al een beetje weggeeft kun je ook samen met drie vrienden spelunkeren, maar dat moeten dan wel goed spelende en meewerkende vrienden zijn, anders komt het frustratieniveau eerder hoger dan lager te liggen

OORDEEL:
Het originele Spelunker schijnt niet zo'n beste game te zijn, maar deze Spelunker Party is me best bevallen - zolang ik in mijn eentje speelde.

DE EERSTE KEER WAS AL SCHEEPSRECHT, HOOR



Titel: Dragon's Dogma: Dark Arisen
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 24,99



Dit is de derde keer dat ik Dragon's Dogma review. De eerste keer was een kleine zes jaar geleden toen de game op de vorige generatie consoles uitkwam, de tweede keer een jaartje later toen de iets completere Dark Arisen versie verscheen en nu, eind 2017, dus voor de derde keer op een volgende generatie spelcomputers. Het nadeel daarvan is dat de minpunten van deze iets te ambitieuze actie-RPG extra opvallen. Zo is het, ondanks dat ik de game goed ken, toch erg lastig om puur op basis van skill en op een relatief laag level, ver in de game te komen. In tegenstelling tot Dark Souls, dat de nadruk op actie legt, legt Dragon's Dogma net **iets te veel de nadruk op het RPG-gedeelte**, waardoor de cijfers iets te belangrijk zijn.

Maar toch blijft Dragon's Dogma voor mij de beste actie-RPG van het afgelopen decennium na de Souls-games, en dat komt puur omdat het nog altijd **zo heerlijk en tijdloos wegspeelt**. Zelfs een game als The Witcher 3 komt niet in de buurt van het gevoel dat Dragon's Dogma je geeft wanneer je aan een griffioen weet te hangen en hem midden in de lucht afslacht. Prima remaster dus, maar Capcom; de wereld is nou wel écht klaar voor dat vervolg. Ik nu helemaal.

OORDEEL:



GEFRUSTREERD RONDFLADDEREN





Titel: AER: Memories of Old
Platform: PS4 / Xbox One / PC / Mac
Prijs: € 14,99

Het moment dat je voor het eerst AER: Memories of Old aanslingert, **heb je het gevoel dat je met iets bijzonders te maken hebt** en word je misschien zelfs een beetje boos omdat niemand de moeite heeft genomen om je te vertellen over deze titel.
De game ziet er beeldig uit en deed me denken aan Journey, Abzu en RiME. En iedereen die ik een 'vriend' noem, weet dat ik die games awesome vind! Dus waarom hebben jullie me niks verteld?

In AER speel je met Auk en als je de game aanzet, dartel je meteen alle kanten op met deze dame en vind je al snel de knop waarmee je jezelf kan veranderen in een fladdervogel. Dat is dan ook wat je het eerste kwartier snoeihard aan het doen bent: fladdervogelen (is dat een woord? Bij deze dan) door de prachtige wereld van AER. En dat is magisch. Yup, magisch.
Door al het gefladdervogel, mis je eigenlijk compleet wat je moet doen in de wereld van AER en daar is de game sowieso geen ster in. Natuurlijk, zelf ontdekken is leuk, maar **soms is het ook wel prettig om een flinke duw in de goede richting te krijgen**, met bijvoorbeeld een mooi, spannend en origineel verhaal. Dat mooie, spannende en originele verhaal mist in AER, dus een grote motivatie om door te spelen is er helaas niet.

Maar waarom zou je dan wel doorspelen na een kwartier fladdervogelen? Nou, omdat de tempels die je in de wereld van AER tegenkomt best wel tof zijn. Puzzelen, platformen, hendels overhalen... tuurlijk, je hebt het allemaal al veel vaker gedaan, maar de boel heeft een lekkere flow en speelt prima weg. Je raakt wel erg snel verdwaald in deze tempels, dus een kaart was handig geweest... of eigenlijk een must, want frustratie ligt op de loer, als je voor de veertigste keer dezelfde route loopt.
Dus ja, ik snap op zich wel waarom niemand me heeft gebeld over AER: Memories of Old. Het is allemaal niet slecht, maar het enige wat echt blijft hangen na een speelsessie is het fladderen en **frustratie omdat je weer verdwaald bent**. Jammer, want het had een heerlijke frisse verrassing kunnen zijn in dit al zo overvolle najaar.

SCORE 60



ESPORTS UPDATE



De E-Divisie is weer losgegaan met verrassende uitslagen, de wereldkampioenschappen LoL zijn achter de rug en ook daar waaide flink wat stof op. Maar de grootste stofwolk veroorzaakte ons eigen Rocket League team dat een nieuwe sponsor heeft en weer een toernooi won!

• **Team Power Unlimited**, ons eigen **Rocket League** team, is inmiddels een half jaartje bezig en het gaat steeds lekkerder. **Samsung ondersteunde Team PU** al met hagelnieuwe **gaming-monitoren**, maar inmiddels is ook **MSI** ingestapt als heuse **toernooisponsor**! MSI zorgt ervoor dat Team Power Unlimited naar toernooien kan gaan en ook nog eens met toffe **gaming notebooks**, zodat ze geen grote kasten mee hoeven te slepen! **Thanks MSI!**



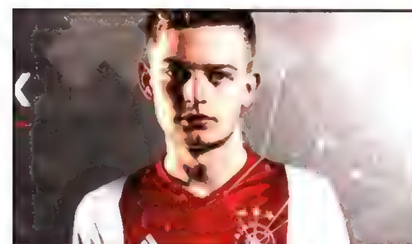


• En warempel, het heeft nog vruchten afgeworpen ook, want met hun **MSI notebooks** hebben de mannen van **Team Power Unlimited** direct weer een **LAN-competitie op hun naam gezet**! Deze keer was **Lanfall 5.0** in België aan de beurt, waar de mannen een gaming controller en wat geld verdienden, maar vooral weer een **zege** achter onze naam konden zetten. Hoe vet! **Gefeliciteerd Team PU!**

• De **wereldkampioenschappen League of Legends** liggen weer achter ons. Waar de **Aziaten** zoals altijd weer **domineerden**, kunnen we tegelijk concluderen dat de **Europese teams** langzamerhand **aansluiting krijgen bij de top**. Twee teams (Misfits en fNatic) reikten tot de kwartfinale, waar het derde team, **G2 Esports met hun Nederlandse coach**, die net misliep.



• De **E-Divisie** is ook weer van start gegaan deze maand. De **Eredivisie voor FIFA 18** is nu in ieder geval al **spannender dan vorig jaar**, want waar Dani van **Ajax** vorig seizoen geen punt liet liggen, **begon** hij deze editie **met een gelijkspel en een nederlaag**.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

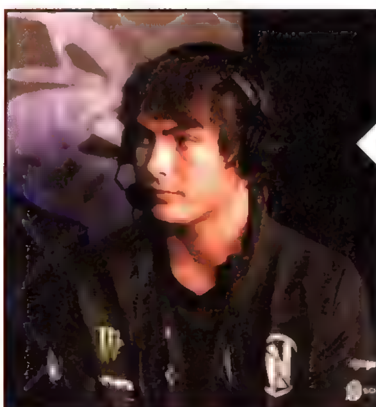
24 - 25 november - BLAST Pro Series $ 250.000

QUAKE CHAMPIONS

1 - 3 december DreamHack Winter 2017 $ 350.000

DOTA 2

1 - 3 december Dreamleague Season 8 $ 1.000.000

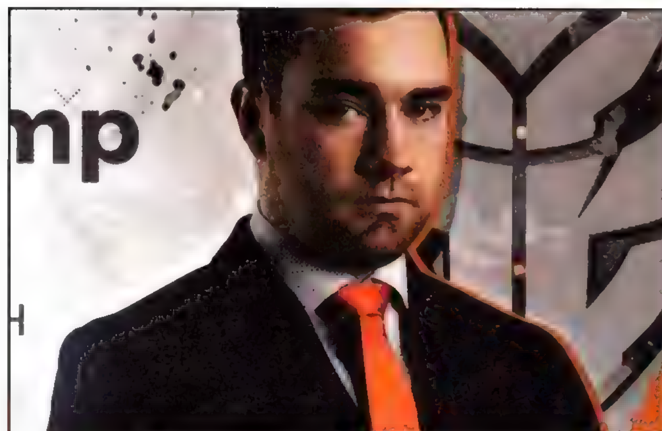


SOCIAL

"Rocket League is op het punt gekomen waar het wanhopig een soort FPL/Rank-S systeem nodig heeft."

twitter **@RemkoeRL**

Rocket League wereldkampioen Remko 'Remkoe' den Boer plaatste zich niet voor de finale van de wereldkampioenschappen en mag nog blij zijn dat zijn team EnVyUs zich heeft gehandhaafd in de RLCS van volgend seizoen. Hij pleit voor een ander competitiesysteem.



"Ik ben nu een free agent en kan elke optie voor het nieuwe seizoen bekijken. Email me voor zakelijke vragen."

twitter **@JoeyYoungbuck**

Door radicale hervormingen in G2 Esports (League of Legends) zijn spelers vrij om een ander baantje te vinden. Zo ook Joey 'Youngbuck' Steltenpool, de coach van G2, die het team naar vier Europese kampioenschappen heeft geleid. Met zulke resultaten vindt ie vast wel een nieuwe job, toch?

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Hoe heet de grote man achter de Grand Turismo serie?
A) Kazunori Yamauchi
B) Poesie Yamauwsi
C) Wobke Terpstra

2 Wat is de benaming voor hardcore raceliefhebbers/autofreaks?
A) Dieseldrinkers
B) Benzinesnuivers
C) Asfaltlikkers

3 Waar woonde je in de middeleeuwen?
A) In een tochtig hok zonder gameconsole
B) In een iglo zonder centrale verwarming
C) In een grot zonder jacuzzi

4 Hoe wordt Wouter NIET genoemd?
A) The Farting Vigilante
B) Buttlord
C) AssTerix

5 Hoe zien de personages in WWE 2K18 er volgens Graddus uit?
A) Alsof ze een zware methadonkuur achter de rug hebben
B) Alsof ze een week lang in een wc van een Portugees tankstation opgesloten hebben gezeten
C) Alsof ze net alle bijschriften van een jaargang PU gelezen hebben

6 Wat mag in Texas wel, maar in New York niet?
A) Stomdronken met een onverzekerde auto 180 rijden in de bebouwde kom
B) Met een pistool op zak naar de supermarkt gaan
C) Trouwen met je huisdier



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE COLLECTOR'S EDITION VAN WOLFENSTEIN II VOOR PS4

PU 289 LIGT 19 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- EEN DIKKE SPECIAL OVER DE UPS & DOWNS, TOPS & FLOPS, HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN VAN GAMEJAAR 2017
- LAAT THE FROZEN WILDS, DE EERSTE UITBREIDING VOOR HORIZON ZERO DAWN, ONS NIET KOUD
- OPZIJ, OPZIJ, OPZIJ, MAAK PLAATS, MAAK PLAATS, MAAK PLAATS... VOOR DE SPEEDRUNNERS!
- CHECKEN WE OF STAR WARS BATTLEFRONT II Z'N VOORGANGER DE BROODNODIGE POEPIES LAAT RUIKEN
- WETEN WE OF DETROIT BECOME HUMAN DE HOGE VERWACHTINGEN GAAT WAARMAKEN
- WORDEN WE GELUKKIG VAN SUPER LUCKY'S TALE... OF NIET NATUURLIJK

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

LACHSPIEREN

Als je de krachtigste console ooit bij onze redactie komt langsbrengen, moet je dat natuurlijk laten doen door de twee sterkste mensen op aarde. Ter vermaak werd onze Martin uitgedaagd voor een wedstrijdje 'opdrukken' tegen deze spierbundels. Een wedstrijdje dat bij ons vooral op de lachspieren werkte.



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
MARIO ODYSSEY



HOOGSTAAND INTERVIEW

JJ houdt van werken op niveau, zegt ie zelf altijd. Maar het interview dat ie had in de bovenste suite van dit bizarre kraanhotel, leidde toch niet helemaal tot een ontspannen gesprek.



BLOCKBUSTER BONANZA

27 Oktober 2017 zal absoluut een plekje in de geschiedenisboeken krijgen. En dat niet alleen omdat het die dag precies negen jaar geleden was dat de eerste minister van India, Vishwanath Pratat Singh, overleed aan een verwaarloosde verkoudheid, maar vooral omdat drie topgames tegelijkertijd het licht zagen: Assassin's Creed Origins, Wolfenstein II: The New Colossus en Super Mario Odyssey.
De perfecte aanleiding voor ons om deze 'supervrijdag' tot 'superstreamdag' te bombarderen; de dag dat genoemde drie games van 10.00 uur 's ochtends tot 17.00 's middags door verschillende redacteuren van PU en PU.nl gespeeld zouden worden. Het werd, afgemeten aan het aantal bezoekers/kijkers, een unaniem belachelijk groot succes. Mocht je het gemist hebben, dan kun je op de site nog effe de hoogtepunten checken van deze Blockbuster Bonanza.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube — YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

SPECIAL EDITION 6

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Alweer het zesde deel uit mijn bloemlezing van falende PU-redacteuren. En ze zijn nog steeds niet op, hoor!

- × Met kop en schouders boven het maaiveld uitsteken = Wauw, de schouders ook; dan ben je een baas
- × Zenuwtergend = Hemelslopend?
- × Over de reling gejaagd = Wanneer niet op een schip, dan graag 'kling' gebruiken
- × Dat is permanent onwaar = Dat klopt pertinent niet
- × Een nietsonthullend overzicht = Een niets verhullend foutje
- × Het spel gaat verder waar de game stopt = Niet over nadenken, daar krijg je hoofdpijn van
- × Mario and Sony at the Olympic Games = Bijna goed, maar toch helemaal fout
- × Er nog een stapje bovenop doen = Dacht je alles gehad te hebben, doet iemand er nog een schepje bovenop

DE 'R' VAN RACEN ZIT WEER IN DE MAAND

Afgelopen maand organiseerden we op de redactie een supervet WRC race-event. In een ideale opstelling (als je eenmaal in zo'n toffe stoel met alles erop en eraan hebt geraced, wil je nooit anders meer) kon iedereen proberen de snelste tijd neer te zetten op een door ons vooraf geselecteerde stage. Links op de foto staat Wouter die tweede werd; de gast rechts is winnaar Rutger, die dankzij zijn supersnelle tijd een Playseat®, een Thrustmaster T300 RS-racestuur en de game WRC 7 in de wacht sleepte.



Playseat

STAR WARS SPECIAL

De cover was op 't moment dat deze PU naar de drukker moest nog niet klaar, maar inmiddels ligt onze nieuwe Star Wars Special zekersteweten in de winkels! De eindredactie is weer in de vertrouwde handen van SW-fan van het eerste uur Wouter, dus reken maar dat dit een boekwerkje is om je vingers bij af te likken, en met z'n 124 pagina's mogen we sowieso spreken van een force exemplaar!



CALL OF DUTY COMPILATIE

Ook deze maand dook Ed weer in zijn Ouden Doosch op zoek naar wat geinige bijschriften die hij maakte voor eerdere delen van de covergame.



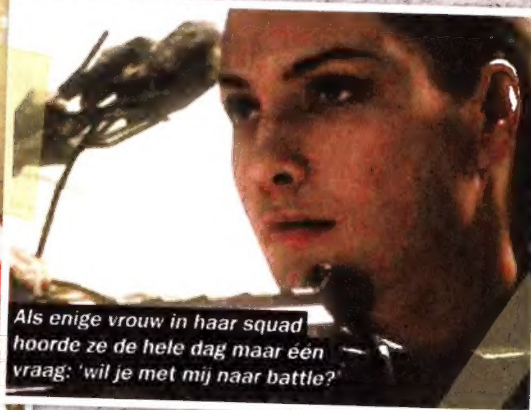


Een vriend vroeg me laatst een naam te bedenken voor z'n nieuw op te richten juicebar. Ik zei 'Call of Smoothie'.





Hoe kun je nou lekker schieten met van die dikke handschoenen? Alsof je neukt met drie condooms over elkaar heen en je broek nog aan.



Als enige vrouw in haar squad hoorde ze de hele dag maar één vraag: 'wil je met mij naar battle?'

FRAMEDROP

JORDI PETERS













